Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 8/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM

DM 9,90 mit CD-ROM

Die Nr.1

Kultige Alienjagd

X-Com 3

Jetzt auch in Echtzeit

Weniger Videos, mehr Spielspaß

Wing Commander 5

Kilrathi und Konföderation gegen eine unheimliche außerirdische Macht

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang

Registrierungsnummer: – –

Registrierungspasswort: –

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV

NEED FOR SPEED 2

Mit dem Ford GT90 die pazifische Küste entlang

WIPEOUT 2097

Voller Direct3D-Support

FILMREPORTAGE

Lang erwartet: Besuch bei Origin

WATERWORLD

Actionreiche Umsetzung des Costner-Films



486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE



Tips & Tricks: KKND, Comanche 3, The Last Express, Interstate '76.

Erste Infos zu: SimCity 3000, MechWarrior 3, Baphomets Fluch 2.

Bonusheft mit Anleitungen zu allen Spiele-Demos (Die Rückseite finden Sie im Tips & Tricks-Teil)

Es gibt gute Gründe, Qualität zu kaufen. Das gilt erst recht für Computerspiele – wer jagt sein sauer Erspartes schon gern für einen Erzlangweiler durch den Schornstein? Mit der Qualität der Neuerscheinungen ist es in diesem Monat allerdings nicht gerade zum Besten bestellt, wie Sie bereits beim flüchtigen Überfliegen des Review-Teils feststellen werden. Selten zuvor sind so viele Testkandidaten auf einmal bei unserer unerbittlichen, unabhängigen und überparteilichen Kontroll-Instanz durchgerasselt. Und auch wer streng auf die Marke achtet, ist vor einem Reinfall nicht gefeit: In die Rubrik „Kein Spiel ist unnütz – es kann immer noch als abschreckendes Beispiel dienen" gehören diesmal Intruder (Electronic Arts), Atlantis (Cryo), Last Rites (Ocean), RIOT (Psygnosis), Bedlam 2 (Mirage) und Q.A.D. (Philips Media). Da wird die Testerei mitunter zur echten Strapaze – dies sind die glücklicherweise seltenen Momente im Leben eines Redakteurs, in denen man sich wünscht, bei der Berufswahl besser doch auf die Mutter gehört zu haben. Ein alarmierendes Anzeichen für ein sich androhendes Sommerloch? Aber mitnichten: Ebenso wie 1996, als Kracher wie Grand Prix 2 und Die Siedler 2 die Händlerregale überfluteten und genauso schnell wieder verließen, finden sich auch in der diesjährigen Sommer-Kollektion einige schöne Stücke. Im Juli sollen immerhin Anstoss 2, X-COM: Apocalypse (Test auf Seite 52) und das sehnlichst erwartete Dungeon Keeper auf den Markt kommen. Apropos Dungeon Keeper: Das richtungsweisende Bullfrog-Strategiespiel, das unsere Qualitätsprüfung in der Ausgabe 7/97 mit Prädikat (PC Games-Award) bestanden hat, können Sie auch bei unserer aktuellen Abo-Aktion abstauben, wenn Sie einen neuen Leser werben. Oder Sie entscheiden sich für UEFA Champions League, Outlaws oder Star Trek: Generations. Ohne Zuzahlung, einfach auf Rezept (sprich: Karte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab die Post). Vielleicht können Sie Freunde, Kollegen und Bekannte ja sogar vom regelmäßigen Bezug der PC Games Plus überzeugen. Was die davon haben? Zwölf schicke Vollversionen, dazu natürlich die komplette PC Games mit ausführlichen Reviews, verheißungsvollen Previews, brandheißen News, aktuellen Tips & Tricks und eine der bestsortiertesten Cover-CD-ROMs weit und breit (sagt z. B. ComputerBILD) inklusive Anleitung zu allen Demos! Und in diesen unruhigen Zeiten nicht ganz unwichtig: ein konstantes Redaktions-Team. Was viele nicht wissen: Als kleine Aufmerksamkeit legen wir den Abonnenten unserer PC Games Plus kostenlos noch die jeweils aktuelle Cover-CD-ROM bei! Daß es sich trotz magerer Ausbeute an hochklassigen Testmustern auch in diesem Monat wieder gelohnt hat, zur neuen PC Games zu greifen, beweisen u. a. die Previews zu Wing Commander 5, Baphomets Fluch 2, Apache Longbow 2 und MechWorrior 3. Damit Sie gut informiert in den Urlaub fahren können!

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

PERISCOPE

PREVIEW

REVIEW



WING COMMANDER 5

Markus Krichel machte sich wieder einmal auf den Weg nach Austin, um sich an der Geburtsstätte von Wing Commander nach dem fünften Teil zu erkundigen. Laut Origin lautet die Devise „Back to the Roots", d. h. man erinnert sich an die ersten beiden Teile und an alte Tugenden: Gameplay statt Videosequenzen! Daß man dennoch nicht auf spektakuläre Effekte verzichten muß, ist wohl selbstverständlich. In unserem Special ab Seite 20 erfahren Sie mehr über die Entstehungsgeschichte.

20

SPECIAL

TIPS & TRICKS

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von Battle Arena Toshinden. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im aufgeklebten Booklet auf Seite 3.

Demos

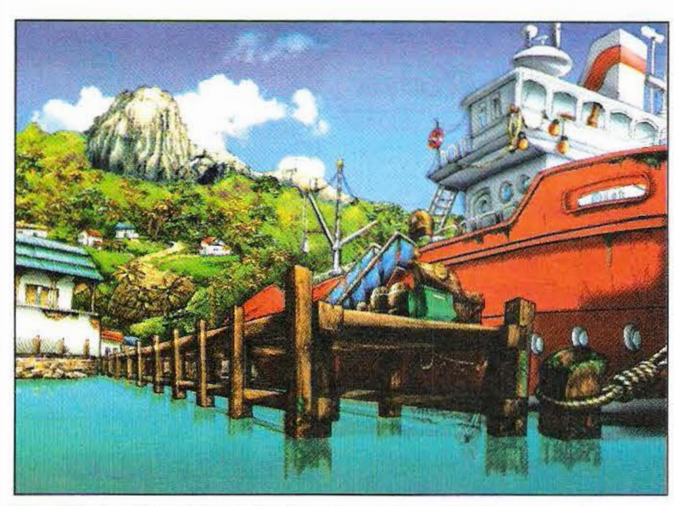
Anstoss 2* • Betroyal in Antara* • Chasm* • Dog* • Dragon Dice* • Madspace* • Metalizer* • Need for Speed 2 • Rocketz* • Safecracker • Starfleet Academy* • Swing Terracide* • The Puzzle Collection* • Waterworld • wipEout 2097*

Updates

Actua Soccer Matrox Mystique-Patch (eng) • AH-64D Longbow Gold V1.04F (deu) • Heroes of Might & Magic II v1.2 DOS-Patch (eng) • Heroes of Might & Magic II v1.2 Win95-Patch (eng) • Kick Off 97 V1.01 (deu) • Marble Drop V1.1 for Windows 3.1 (eng) • Marble Drop V1.1 for Windows 95 (eng) • Noscar Racing II V1.01 to V1.03 (eng) • Outlaws V1.1 - 3DFX-Patch (eng) • Teamchef V1.03 (deu) • UEFA Champions League 1996/97 3DFX-Patch (deu) • WinBundesliga V2.3a (deu) • X-Wing vs. TIE Fighter V1.1 (eng) • Yoda Stories Desktop Adventures Patch #5 (eng)

Specials

AOL-Software • Command &Contact • DirectX 3.0 • Kleinonzeigen • Leser-Software • PC Games Reportage • Shiny-Benchmark • Tips und Tricks



46 BAPHOMETS FLUCH 2
George Stobbard hat im ersten Teil die Geheimnisse der Tempelritter aufgedeckt und geht nun mysteriösen Ereignissen, die mit den Mayas und Azteken in Zusammenhang stehen, nach. Ein erster Blick auf Virgins neuestes Adventure-Epos.



30 MECHWARRIOR 3
FASA, der Eigentümer aller Rechte an MechWarrior und Battletech, vergab die Lizenz für das nächste Spiel dieser Reihe an MicroProse und schickte Activision damit in die Wüste. Was sich beim dritten Teil ändern wird, lesen Sie ab Seite 30.



150 DID F22
Digital Image Design werkeln derzeit fleißig an der Fertigstellung ihrer neuesten Flugsimulation. Mit neuen Spieloptionen und einer sagenhaften Grafik-Engine soll dieses Produkt eine neue Ära im Genre einläuten. Wir berichten ab Seite 150.



Action- Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über Umsetzungen von Konsolenspielen

Kaum ein Hersteller entwickelt heutzutage ein Spiel ausschließlich für ein System. Viele Titel werden von der Playstation und in letzter Zeit auch verstärkt vom Saturn **konvertiert**, um die sprunghaft angestiegenen Produktionskosten wieder einzuspielen. Daß die Qualität bei diesen Umsetzungen nicht unbedingt den Bach runtergehen muß, zeigen Spiele wie Sega Rally oder Formel 1. Es gibt aber auch viele Negativbeispiele, die dieser allgemeinen Vorgehensweise einen faden Beigeschmack verleihen und die Lust auf Konvertierungen auf ein Minimum beschränken. Mit dem simplen Umsetzen des Codes ist es nämlich eigentlich nicht getan, denn gerade durch die immer mehr an Zuspruch gewinnenden **3D-Beschleunigerkarten** verschieben sich die Grenzen des technisch Machbaren eindeutig in Richtung PC. Die Möglichkeit, auf eine Festplatte zugreifen zu können, und schnelle Prozessoren stellen weitere Vorteile dar. Außerdem sollte man immer berücksichtigen, daß auf dem PC der Konkurrenzdruck wesentlich größer ist als auf jedem beliebigen Konsolensystem.
Es gibt einfach jedes Spiel in dutzendfacher Ausfertigung. Bestes Beispiel sind hier wohl die 3D-Actionspiele. Sind Spiele aus der Ich-Perspektive auf Playstation, Nintendo 64 oder Saturn noch eher spärlich gesät, so sprießen sie für den PC wie Pilze aus dem Boden. Vor allem Acclaim (Turok), LucasArts (Shadows of the Empire) und Capcom (Resident Evil) sollten sich dieses Problems bewußt sein. Diese Spiele sind für das Nintendo 64 bzw. die Playstation ein absolutes Muß, auf dem PC können sie aber schnell in der **Bedeutungslosigkeit** verschwinden.

Mit Die by the Sword möchte Interplay neue Akzente im Genre setzen.

Die by the Sword

Prügelspiel mit Editor

Das von Interplay produzierte Die by the Sword spielt in einer mittelalterlichen Fantasy-Umgebung. Von der breiten Masse möchte man sich durch einen **Editor** abheben, mit dessen Hilfe sich **Moves** und **Special Moves** der Computergegner **modifizieren** lassen. Außerdem soll die Möglichkeit bestehen, mit der Spielumgebung zu interagieren, d. h. unterschiedliche lokale Begebenheiten auszunutzen. Zu Verfügung stehen mehr als 20 Charaktere.

G-Police

Patrouillenflug

Bei G-Police von Psygnosis steigen Sie in einen düsenbetriebenen Helikopter und patrouillieren in einer fernen Zukunft durch koloniale Städte. Es gilt unterschiedlichste Aufgaben zu lösen, wie beispielsweise das Löschen eines Brandes oder das Ausschalten durchgeknallter Haushaltsroboter. Die insgesamt **35 Missionen** bieten völlige Bewegungsfreiheit, eine Unterstützung für 3D-Karten ist bereits in Arbeit.



G-Police soll alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten unterstützen.

Power Boat

Neues Rennspiel

Auf der Suche nach einem frischen Szenario für ein Rennspiel hat Interplay die Power Boats entdeckt. Die leistungsstarken Ungetüme können durch **neun Parcours** gesteuert werden, wobei sowohl eine Außenansicht als auch die bekannte Ich-Perspektive zur Verfügung steht. Sprungschanzen, Hindernisse und verschiedene Wetterverhältnisse sollen den Spielablauf außerdem aufpeppen.



Ein Rennspiel mit einem verrückten, aber dennoch spannenden Szenario: Power Boat.

Pro Pinball

Hier die Termine für Juli und August, an denen sich das Pro Pinball-Team in den jeweiligen Geschäften befindet. Nicht vergessen: Deutschlands bester Timeshock!-Spieler erhält eine Siegesprämie von 3000 Mark! Viel Glück!

4. 5. Juli	Osnabrück, Media Markt Dresden, Karstadt
11.-12. Juli	Hannover, Kaufhof Erfurt, Media Markt
18.-19. Juli	Bad Hersfeld, SW Reiter
8.-9. August	Berlin, Media Markt Spandau
22.-23. August	Mönchengladbach, Allkauf
29.-30. August	Köln, Saturn Hansa Wien, Media Markt

Megaslayer

Neuauflage eines Klassikers

Was auf dem ersten Blick nach einem Klon des Verkaufsschlagers Diablo aussieht, entpuppt sich als technisch perfekte Neuauflage des Klassikers Gauntlet. Megaslayer wird von Raven Software für GT Interactive produziert und soll über kleinere Rollenspielaspekte, wie beispielsweise steigende Magiefähigkeiten, verfügen. Über **50 Zaubersprüche** und **30 Levels** in fünf verschiedenen Spielumgebungen sind die weiteren Eckdaten von Megaslayer. Auf der E3 soll Megaslayer erstmals als spielbare Version vorliegen.



Mehr als 50 Zaubersprüche soll man bei Megaslayer im Laufe des Spiels erlernen können.

Telegramm

Interplay arbeitet an Earthworm Jim 3D, in dem Shinys Actionheld aus der Ich-Perspektive gesteuert werden muß +++ Cyberdreams produziert ein Weltraumballerspiel mit dem Titel Ares Rising. Entwickelt wird es vom Privateer 1-Team. +++



Adventure & Rollenspiel



Thomas Borovskis freut sich auf The Curse of Monkey Island

„...ach noch was, Rainer, **wann kommt eigentlich Monkey Island 3?**" – Für Leserbriefonkel Rainer Rosshirt war Monkey Island in den letzten sechs Jahren tatsächlich ein „Curse", also ein **Fluch**. Von Jahr zu Jahr wurden die Fragen der Leser ungeduldiger, und sein selbstgepinseltes Schild („Keine Ahnung!") immer zerschlissener. So wie es aussieht, raubt mir LucasArts demnächst das beste Mittel, um Rainer **in zwei Sekunden auf 180** zu bringen – denn noch in diesem Sommer kehrt Publikumsliebling Guybrush Threepwood tatsächlich auf heimische PCs zurück. Nicht nur die PC-Technologie, sondern auch Guybrush selbst hat sich in den letzten Jahren aber gewaltig weiterentwickelt: Im **zeitgemäßen SVGA-Gewand** jagt er **jetzt als perfekt animierte Comicfigur** seiner Geliebten Elaine nach. Um seinem Nebenbuhler, dem Geisterpiraten LeChuck, endgültig alle Hoffnung auf Elaine zu zerstören, schenkt er ihr zu Spielbeginn einen goldenen Ring. Leider lastet ein Fluch auf dem Kleinod – und so verwandelt sich die Angebetete in eine Statue aus Gold. Den Rest des Abenteuers ist Guybrush damit beschäftigt, den Fluch zu bannen, LeChuck in Schach zu halten und viele alte Bekannte wiederzutreffen – beispielsweise die vegetarischen Kannibalen aus M.I. 2. LucasArts betont übrigens, daß sich trotz der üppigen Comicgrafik **kein zweites „Vollgas"** hinter dem Adventure versteckt. Die Puzzles sollen **noch knackiger und abgedrehter** sein als in den Vorgängern.

Principles of Fear

Hollywood-Veteran ergründet die Angst



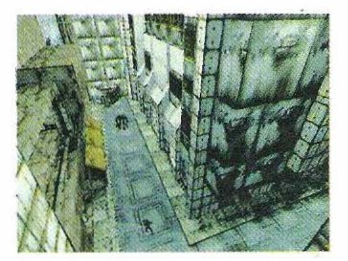
Sieht so die Angst aus? Spätestens zu Halloween wissen wir Bescheid.

Den ultimativen Nervenkitzel plant Cyberdreams Inc. mit Principles of Fear, einem **Horror-Action-Adventure**, in dem der Spieler mit allen Arten der menschlichen Angst konfrontiert wird. Ein **sicherer Garant für Gänsehaut** ist hierbei Designer **Wes Craven**, der Gruselfilm-Kennern schon seit seinem Meisterwerk **„Nightmare on Elm Street"** ein Begriff sein dürfte. „Unser Ziel ist es, ein Spiel zu schaffen, das eine **tiefgreifende psychologische Herausforderung** an den Spieler stellt, die er dann am hervorragenden Gameplay ausleben kann", verkündet David Mullich, Creative Director bei Cyberdreams. Im Herzen des Programms wird die **neuentwickelte Insane 3D-Engine** für die richtige Atmosphäre sorgen: Die auf Texturen und Polygon-Figuren basierende Grafik-Engie soll dem Spieler vorgaukeln, in einem total verrückten Haus eingesperrt zu sein, das keinen Ausgang, „sondern nur Türen zu **immer schrecklicheren Alpträumen**" hat. Das Großprojekt der Dark-Seed-Macher soll im Herbst rechtzeitig zu Halloween in den Regalen stehen.

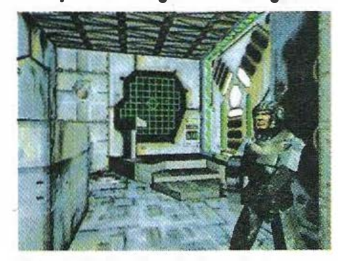
Requiem – Wrath of the Fallen

Adventure im 3D-Action-Look

Die 3DO-Company, die in den letzten Monaten vor allem durch das Online-RPG Meridian 59 von sich reden machte, verspricht für das Frühjahr 1998 ein einzigartiges Adventure mit zahlreichen **Anleihen am 3D-Action-Genre**. Requiem erzählt die Geschichte eines großen Krieges zwischen zwei verfeindeten Gruppen von Erzengeln – den „Gefallenen" auf der einen Seite und den „Auserwählten" auf der anderen. Da die gefallenen Engel nach der Herrschaft über die Sterblichen greifen, schlüpft der Spieler in die Hülle eines Sterblichen und versucht in **drei spannend erzählten Episoden**, genau dies zu verhindern. Die Geschichte wird den Spieler in eine heruntergekommene **Endzeit-Metropole**, ein **gigantisch großes Raumschiff** und eine **Weltraumstation** führen. Sehr **Adventure-untypisch** ist nicht nur die 3D-beschleunigte Grafikengine (siehe Abbildung), sondern auch die Betonung auf den Action-Part. Anleihen am **RPG-Genre** sollen ebenfalls ihren Eingang in das Spiel finden: Nur Spieler, die den Umgang mit den göttlichen Zauberkräften beherrschen (Gedankenlesen, andere Kreaturen lenken etc.), werden die Aufgaben meistern können.



Im Action-Adventure Requiem jagt der Spieler nach gefallenen Engeln.



Diese 3D-Grafik würde selbst einem Actionspiel alle Ehre machen.

Deutsche Diablo Online Liga



Reise in die USA zu gewinnen

Speziell **für deutsche Spieler** veranstaltet die Firma Bomico eine **Diablo-Competition**, die auf die Internet-Funktion (Battle.Net) des erfolgreichen Action-Rollenspiels zurückgreift. Da der Wettbewerb auf den zwei Levels der Demo-Version beruht, ist für die Teilnahme noch nicht einmal die Vollversion des Spiels nötig. Unter allen Interessierten, die sich **spätestens bis zum 28. Juli** unter http://www.bomico.de anmelden, werden 100 x 3 Teilnehmer ausgelost, denen die Demoversion dann kostenlos zur Verfügung gestellt wird. Dem Siegerteam winkt eine **einwöchige Reise in die USA** – selbstverständlich **inklusive Flug, Übernachtung und Verpflegung**. Auf der WWW-Seite von Bomico finden Sie die Spielregeln und weitere Erläuterungen.



Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner sucht den Realismus in Rennspielen

Ein leiser Windhauch weht die im Landeanflug befindliche F-14 vom Deck des Flugzeugträgers. Der Rückstoß der MG schiebt den Hubschrauber in eine Felswand. Der Sturm zieht an den Seilen des Doppeldeckers, der wohl bald eine Tragfläche verlieren wird. Die MG hat just in dem Moment eine Ladehemmung, als der Gegner im Fadenkreuz auftaucht. **Kaum ein physikalischer Aspekt der Aeronautik** wird nicht in aktuellen Flugsimulationen nachgeahmt, die **Spieler haben sich mittlerweile daran gewöhnt.** Auch wenn die meisten dieser Vorfälle **nicht beeinflußbar** sind und für ein **verfrühtes Spielende** sorgen, will man auf sie nicht mehr verzichten – schließlich ist es ja eine Simulation und kein Ballerspiel. Erstaunlicherweise scheinen nur Flugsimulationen einen derart hohen Wert auf Realismus zu legen: U-Boot-, Segel- und Autosimulationen verzichten auf solche Details. So hatte wohl noch kein 688 Attack Sub einen Lagerschaden, kein Segelboot mußte wegen einer Querwelle kentern, und kein Formel 1-Bolide hatte jemals **in der Boxengasse ein Getriebeproblem.** Sicherlich mag es für viele Spieler frustrierend sein, nach einer anstrengenden Aufholjagd durch **blasenschlagende Reifen** aus dem Rennen zu fallen, seinen Vorsprung durch eine **Pacecarphase** zu verlieren oder kurz vor dem finalen Überholvorgang durch einen **Rennabbruch** um den Lohn seiner Mühen gebracht zu werden. **Aber sollte eine gute Simulation nicht auch die weniger erfreulichen Aspekte des Sportler- oder Kämpferlebens darstellen?** Das Genre der Flugsimulationen zeigt, daß viele Spieler solche Details mit Begeisterung aufnehmen oder im schlimmsten Fall abschalten. Die allgegenwärtige Featuritis, die sich im Bereich der Autorennspiele auf das Hinzufügen realitätsferner Waffensysteme beschränkt, könnte durch die Rückbesinnung auf den Simulationsaspekt in sinnvolle Bahnen gelenkt werden.



Mit dem „Commander" genannten Interface erinnert FN II stark an C&C.

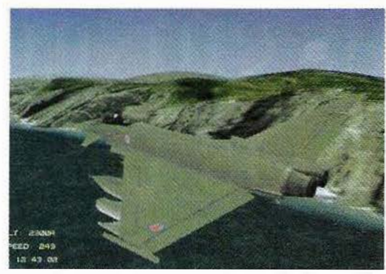
Flying Nightmares II

Echtzeitstrategieflugsimulation

Eine recht ungewöhnliche **Mischung aus Flugsimulation und Echtzeitstrategiespiel** stammt von Eidos Interactive. Nachdem die Flugmodelle des **Senkrechtstarters** AV-8B Harrier 2+ und des **Kampfhubschraubers** AH-1W Cobra (beide können in Flying Nightmares II geflogen werden) nahezu perfekt simuliert werden können, will Eidos neue Zeichen setzen. Neben dem Simulationsteil stellt Eidos daher ein Strategiesystem zur Verfügung, mit dem man **im Stil von C&C** Einheiten verschieben und in die Schlacht schicken kann. Auch Flying Nightmares wird es in einer PowerPC-Version geben, die Windows-Umsetzung unterstützt MMX und alle wichtigen 3D-Beschleunigerkarten.

EF2000 Graphics+

3D-Grafik kostenlos verbessert



Kostenloses Update: Laut DID soll der Patch mit dem Erscheinen dieses Heftes fertig sein.

Innerhalb einer erstaunlich kurzen Entwicklungszeit hat es Digital Image Design geschafft, die grafisch erweiterte Version von EF2000 auf die Beine zu stellen. Vor allem Besitzer der **3D-Grafikkarten mit 3Dfx- oder Rendition-Chipsätzen** kommen mit der Graphics+ genannten Version in den Genuß von schnellen und gefilterten Grafiken, auch Nebel- und Blendeffekte nagen nun nicht mehr an der Prozessorleistung. Das Spiel wird in Deutschland allerdings **nicht käuflich zu erwerben** sein, vielmehr müssen Besitzer oder Käufer von bisherigen EF2000-Versionen auf den **kostenlosen Upgrade-Patch** hoffen.

F/A-18 Hornet 3.0

Künstliche Intelligenz

Ein multimediales und interaktives Tutorial wird den Spieler in die realitätsnahe Steuerung von Empires Flugsimulation F/A-18 einführen.

Bereits im Juli soll Empires F/A-18 Hornet 3.0 das Licht der Welt erblicken, Screenshots der aktuellen Entwicklerversion scheinen den geplanten Termin zu bestätigen. Die Flugsimulation, die unter Windows 95 alle Features einer vorhandenen Hardware ausnutzen wird, **distanziert sich von Arcade-orientierten Flugsimulationen.** Durch den Einsatz von **künstlicher Intelligenz** und extrem **hohem Realismus** soll dem Genre der „echten" Simulationen zu neuen Höhenflügen verholfen werden. Entsprechend dieser Zielsetzung wird F/A-18 Hornet 3.0 auch für Apples PowerPC erscheinen.

Streets of SimCity

Auf dem Highway ist die Hölle los



Explosionen und Power-Ups beherrschen nach den neuesten Plänen das Spiel, das auf einer verbesserten SimCopter-Engine basiert.

Kurz vor der Übernahme durch Electronic Arts gab das amerikanische Softwareunternehmen Maxis die neuen Pläne zu der bereits seit längerem geplanten **Fahrsimulation Streets of SimCity** bekannt. Anstatt nur durch seine SimCity-Städte zu patrouillieren und sich an den Sehenswürdigkeiten zu ergötzen, wird das Spiel nun ein **Actionrennspiel** wie etwa Carmageddon werden: Die fünf verschiedenen Autotypen sind **mit MG, Raketen oder Minen aufgerüstet,** der Spieler hat dementsprechend die Aufgabe, in seiner Stadt so richtig „aufzuräumen". Das Netzwerk- und Internet-fähige Spiel wird frühestens für das dritte Quartal dieses Jahres erwartet.



WiSims & Strategie & Denkspiele

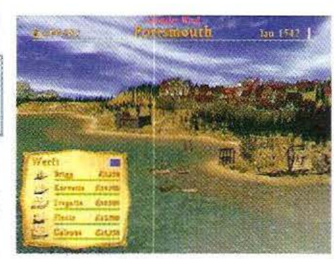


Petra Maueröders Geduldsfaden ist ganz schön stabil

Das dauert! Conquest Earth verschiebt sich, Dark Reign verschiebt sich, Dominion verschiebt sich, StarCraft verschiebt sich... Erst kürzlich ist wieder ein Knabe des Morgens erfroren vor einem Softwareladen aufgefunden worden, weil er der Hotline von Electronic Arts den Dungeon Keeper-Veröffentlichungstermin anstandslos abgekauft hat. Und auch die Kassiererinnen in den Computer-Abteilungen können einem manchmal wirklich leid tun. Auf die Worte „Gibt's noch nicht!" folgt meist der Einwand: „Die von der PC Games haben aber gesagt, daß Dark Reign im Juni erscheint..." Haben sie auch. **Das Problem: Activision will sich „noch ein bißchen Zeit fürs Level-Design" nehmen.** So richtig böse sind wir den Firmen eigentlich gar nicht, wenn sich die Knaller noch etwas verzögern. Denn solange haben wir hier in der Redaktion eine Menge Spaß. Wie kommt's? Erinnern Sie sich noch an Ihre Schulzeit, als Sie Mom & Dad mit der Nachricht „Tut mir ja echt leid, aber die letzte Klassenarbeit ist nicht so gut gelaufen - Fünf minus!" an den Rand eines Nervenzusammenbruchs gebracht haben, um ihnen Sekunden später mitzuteilen: „Ätschbätsch, es ist doch eine Zwei..."? Genau so funktioniert das **Schock-den-Pressesprecher-Spielchen**, das darauf basiert, daß jeder Hersteller sein Spiel VOR den großen Konkurrenten ausliefern will. Wenn die Testmuster-rausschicken-über-Wertungen-jammern-und-wehrlose-Redakteure-unter-den-Tisch-trinken-Instanzen (kurz: PR-Abteilung) anrufen, lautet die erste Frage meistens: „Hast Du eine Ahnung, wann (es folgt eine Liste von 35 Echtzeitstrategiespielen) rauskommt?" – „Klar, Dominion soll in zwei Wochen auf dem Markt sein..." – Schweigesekunde – „NEEEEEEEEEEN..." – „War'n Scherz. Dominion hat sich auf September verschoben...". Und auf der anderen Seite hört man dann, wie einem Mitmenschen gerade mehrere Gebirgszüge vom Herzen fallen. Was wir mit dieser kleinen Anekdote sagen wollen: **Tragen Sie „falsche" Versprechungen mit Fassung. Selbst ein Dungeon Keeper ist erst kürzlich in unseren Breiten-graden eingeschlagen...**

Herrscher der Meere

Attic sticht in See



Die Fregatten Ihrer Flotte werden in der Hafenansicht aufgereiht.

Eine **„Strategie-Handelssimulation"** nach dem Vorbild von Pirates! verbirgt sich hinter dem Titel **Herrscher der Meere**, das im 16./17. Jahrhundert spielt. Auf Seiten Frankreichs, Englands, Spaniens oder Portugals bauen Sie Hafenstädte aus, heuern Schiffsbesatzungen an, kapern fremde Galeonen, wehren sich gegen Piraten und handeln mit Waren wie Kaffee, Baumwolle oder Elfenbein. Ob Sie langfristig die **Weltherrschaft** anstreben, **Häfen erobern** oder lieber **möglichst viel Reichtum anhäufen** wollen, bleibt Ihnen überlassen. Besonderheit: Berücksichtigt werden nicht nur die tatsächlichen Handelszonen und Preise jener Zeit, sondern auch die realen Meeresströmungen und Winde. **Bis zu vier Spieler** können gleichzeitig um den Titel „Herrscher der Meere" kämpfen – allerdings erst ab Ende Juli 1997.

Leviathan: The Tone Rebellion

Zauberhaftes Strategiespiel

The Logic Factory ist zumindest den Ascendancy-Fans ein Begriff. Jetzt steigen die Ex-Origin-Mitstreiter in den **Echtzeitstrategie**-Markt ein: In **Leviathan** kontrollieren Sie die Geschicke mehrerer Rassen vom Typ „Floater", deren Inselwelt aus dem Material „Tone" besteht, das gegen den mißgünstigen Leviathan verteidigt werden muß. Das Programm glänzt mit **filigranen, mystischen Render-Grafiken** und einem **erfrischend anderen Gameplay** jenseits aller C&C-Konventionen. Schon im August soll The Tone Rebellion Premiere feiern.



So ganz anders als die typischen C&C-Clones: Leviathan ist nicht nur optisch eine wohltuende Abwechslung.

Total Annihilation

Innovativer Echtzeit-Krieg



Wie Raupen „kleben" die Panzer an den Hängen der 3D-Oberfläche.

Cavedog – so heißt die Company von Monkey Island-Designer **Ron Gilbert**. Und Cavedog hat eine **Echtzeitstrategie**-Engine entwickelt, die ähnlich wie die von Dark Reign auf **"echten" 3D-Landschaften** basiert. Auf den Abhängen kurven **150 (!)** verschiedene, **komplett gerenderte 3D-Einheiten** herum, deren Sicht und Schußlinie sich nach den tatsächlich herrschenden Verhältnissen (z. B. Blick ist durch einen Hügel verdeckt) richtet. Eine riesige Auswahl an Szenarien (Eisplaneten, Wüsten, Gebirgslandschaften, Lava-Welten etc.) und gigantischen Karten (für die man z. T. angeblich mehrere Tage braucht) sollen für die Sprengung aller bisher geltenden Dimensionen in diesem Genre sorgen. **Neben den Landeinheiten umfaßt Total Annihilation auch See- und Luftstreitkräfte**; im Multiplayer-Modus können sich Spieler verbünden und Einheiten austauschen. Tolle Idee: Von der Homepage (`http://www.totalannihilation.com`) wird man regelmäßig zusätzliche Gebäude und Einheiten herunterladen können. Käuflich zu erwerben ist Total Annihilation frühestens im Oktober 1997.

Beasts & Pumpkins

Aufbaustrategiespiel von Electronic Arts

Ähnlich wie in Die Siedler 2 managen Sie eine **kleine mittelalterliche Kommune** mit allem, was dazugehört: Bauernhöfe, Schmiede, Bäckerei u.v.m. **Jahreszeiten, Wetter, Tag und Nacht werden akkurat mit all ihren Auswirkungen durchsimuliert.** Kommt es während der **30 Missionen** zum Kampf mit einem Nachbarn, werden die Katapulte aus der Scheune gefahren, Bögen gespannt, Hellebarden ausgeteilt und einige der insgesamt **15 Zaubersprüche** eingeübt. Hersteller **Electronic Arts** kündigt Beasts & Pumpkins für August 1997 an.



Haut rein, Jungs: In der Statusleiste am linken Bildschirmrand werden u. a. die Nahrungsvorräte (Eier, Milch etc.) angezeigt.



Multimedia & Online & Hardware

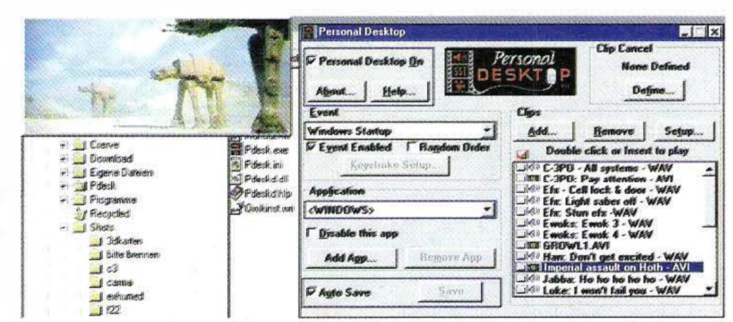
Florian Stangl appelliert an Microsoft

Wenn Programmier-Größen wie **John Carmack** (id Software), **David Kaemmer** (Papyrus) **oder Larry Holland** (LucasArts) einen **offenen Brief** an Microsoft verfassen, horcht die Branche auf. Grund ist die Unzufriedenheit vieler Designer über die **mäßige Leistung** der Software-Schnittstelle Direct 3D. Sie wollen lieber **OpenGL** benutzen und berufen sich auf das Recht, als Programmierer selbst über die beste Schnittstelle entscheiden zu können. Allerdings, so teilen sie Microsoft mit, würde ihr Leben bedeutend einfacher sein, wenn der Software-Gigant OpenGL und künftige Entwicklungen **über Windows 95 unterstützen** würde. Recht haben sie. Microsoft hat sich bisher nicht gerade als Produzent schneller 3D-Engines hervorgetan und **sollte den Designern also besser glauben**, daß diese sehr wohl wissen, mit welchem System sie die besten Spiele herstellen können. Viele Programmierer erzählen schon seit einiger Zeit, daß sie **lieber eigene Schnittstellen** entwickeln als auf Direct 3D zurückzugreifen, da sie dann mehr Leistung aus den 3D-Karten herausholen könnten. Der gemeinsame Schritt an die Öffentlichkeit ist **ein deutliches Zeichen**, daß die Spielehersteller es ernst meinen. Die von Silicon Graphics angeregte **einheitliche Schnittstelle** OpenGL ist unabhängig von Hardware und Betriebssystem und läuft außerdem schon seit fünf Jahren stabil. **Pikanterweise** war Microsoft sogar an der Entwicklung von OpenGL beteiligt und sollte nun eigentlich keine großen Probleme haben, es in Windows 95 zu implementieren. Wir hoffen jedenfalls **im Sinne besserer Spiele** auf eine positive Entscheidung Microsofts.

Entertainment Utility

Kinohits peppen Ihr Windows auf

Wenn sich Obi-Wan Kenobi beim Windows-Start mit „Remember... the force will be with you – always" meldet, fängt der Tag doch gleich viel besser an. Damit Sie nicht umständlich im Internet nach Videoclips und Sounds Ihrer Lieblingsfilme suchen müssen, veröffentlicht GT Interactive **vier CD-ROMs** mit allerlei Multimedia-Clips zur **Star Wars-Trilogy, Star Trek: Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine sowie Terminator 2.** Dank eines gelungenen Setup-Programms lassen sich die sehenswerten Videos oder Klänge bequem einzelnen Windows-Events zuordnen – so wird beispielsweise beim Beenden von Windows ein Video der Zerstörung Alderaans abgespielt. Zusätzlich sind eine ganze Reihe **Bildschirmschoner** dabei. Die englischsprachigen CDs zum Stückpreis von DM 40,– erscheinen im Juni bzw. Juli. **Infos bei GT Interactive, Lachnerstraße 2, 22083 Hamburg.**



Videoclips, Soundfiles und Bilder von vier Kultfilmen gibt es nun auf CD-ROM.

Langenscheidts T1

Englisch-Übersetzer für den PC



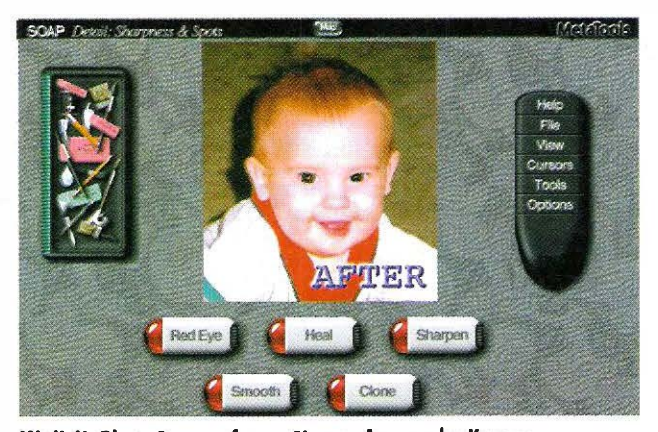
Der Langenscheidt T1 übersetzt englischsprachige Texte.

Angesichts der Tatsache, daß viele Websites im Internet englischsprachig sind und auch in Schule in Beruf immer wieder englische Texte anfallen, bietet **Langenscheidts T1** für DM 98,– eine wertvolle Hilfe beim Übersetzen. Mit **200.000 Einträgen** und der **Möglichkeit, neue Wörter einzufügen,** läßt sich der T1 in der Praxis sehr gut nutzen. Zusätzlich läßt sich die Aufgabe durch das Angeben von Sachgebieten vereinfachen. Die Version Professional 3.0 enthält 320.000 Einträge und eine **Anbindung zum Netscape Navigator,** um HTML-Dokumente online zu übersetzen. Neben der Version für Englisch-Deutsch gibt es auch eine Fassung für Englisch-Spanisch. **Weitere Infos unter** `http://www.langenscheidt.de`.

Kai's Photo Soap

Nachbearbeitung von Fotos leichtgemacht

Wer seine Fotosammlung gerne auf Photo-CD brennen möchte, um sie stolz Freunden und Bekannten zu präsentieren, ärgert sich natürlich über **Kratzer** auf den Abzügen oder die gefürchteten **roten Augen** bei Blitzaufnahmen. Das Nachbearbeiten mit normalen Grafikprogrammen ist mühselig, der Gang zum Fotografen zu teuer. Grafik-Guru **Kai Krause** schafft Abhilfe: Mit **Kai's Photo Soap** erledigen Sie diese Aufgaben quasi im Mausumdrehen. Die einzelnen Tools sind von **exzellenter Qualität,** und die Bedienung ist gewohnt intuitiv. Das empfehlenswerte Produkt kostet DM 100,– und enthält zusätzlich rund 1.500 Hintergründe, Kartenvorlagen und Clip Arts. **Infos unter Tel. 0180/5323663.**

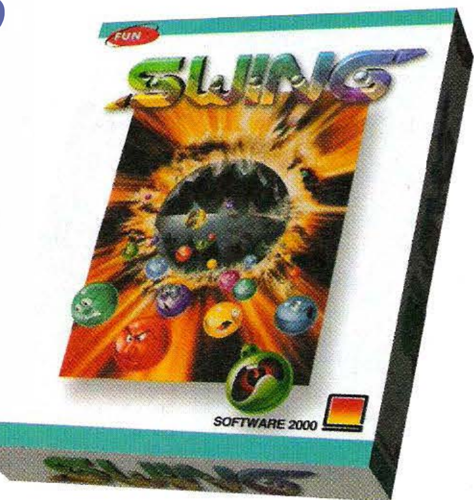


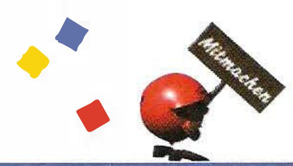
Mit Kai's Photo Soap entfernen Sie rote Augen oder Kratzer.



Richard Schöller auf der Suche nach Herz und Nieren eines PCs.

Unser Hardware-Kompatibilitäts-Center platzt bereits kurz nach seiner Einrichtung aus allen Nähten. Die ursprünglich nur für Geschwindigkeitsmessungen eingerichtete Rechner-Phalanx wird stetig ausgebaut, um trotz der rasanten Entwicklungen auf dem Rechnermarkt auf dem aktuellsten Stand zu bleiben. Vor allem durch die nicht enden wollende Prozessorproblematik waren wir veranlaßt, zwei weitere Rechnerreihen einzurichten: Einige Spiele haben immer noch Schwierigkeiten mit Prozessoren von AMD und Cyrix und versagen auf den Rechnern so mancher Leser ihren Dienst. Dadurch sahen wir uns aufgefordert, jedes Spiel auf seine Kompatibilität mit den Prozessoren aller wichtigen Hersteller zu testen. Den seit wenigen Ausgaben an die neuen Anforderungen angepaßten Wertungskästen sind die Ergebnisse unserer diesbezüglichen Mühen zu entnehmen. Richard Schöller heißt der Herr über die etlichen tausend MegaHertz, der unermüdlich der Software der Unterhaltungsindustrie auf den Zahn fühlt. DirectX-Kompatibilitätsprobleme bleiben ihm ebenso wenig verborgen wie versteckte Bugs in der Prozessoransteuerung. Damit unserem „Doktor Schöller-Team" auch in Zukunft die Arbeit nicht ausgeht (immerhin soll es mit der nächsten Prozessorgeneration keine Schwierigkeiten mehr geben), hat sich bereits ein neues Aufgabenfeld eröffnet: die 3D-Hardware. Trotz Plug&Play und PCI gibt es hier immer wieder Schwierigkeiten, die bei bestimmten Hard- und Softwarekonstellationen auftreten. Vor allem die direkte Ansteuerung der 3D-Chipsätze dürfte in Zukunft für Konflikte sorgen, schließlich erweitern einige Hardwarefirmen die Fähigkeiten und die Geschwindigkeit der zugrundeliegenden Hardware.







JETZT AB

Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS, und erhalten Sie als Dankeschön eine der rechts abgebildeten Prämien -

kostenlos!

Zur Bestellung: Bitte einfach Abokarte im Heft verwenden!

Dungeon Keeper

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Übrigens: Sie müssen nicht selbst Abonnent oder Leser sein, um einen neuen Abonnenten zu werben.

Bitte beachten: Bei **„Bankeinzug"** erfolgt die Auslieferung der Prämie innerhalb von **14 Tagen**, bei Zahlungsart **„per Rechnung"** müssen Sie mit einer Lieferzeit von **6-8 Wochen** rechnen. Das abgeschlossene Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC GAMES mit CD-ROM und PC GAMES PLUS!

Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

GREIFEN!

Dungeon Keeper

Edel sei der Mensch, hilfreich und gut? Sicher nicht bei Dungeon Keeper - denn hier können Sie Ihre teuflische Ader so richtig ausleben! Errichten Sie einen finsteren Dungeon, heuern Sie blutrünstige Monster an und zeigen Sie den eindringenden Glücksrittern, wo der Kriegshammer hängt. Das humorvolle Strategiespiel von Bullfrog glänzt durch seine erstklassige Künstliche Intelligenz, bietet bitterbösen schwarzen Humor und fesselt Einsteiger wie Profis. Dank des logischen Benutzerinterfaces bleibt Dungeon Keeper auch in zeitkritischen Situationen leicht beherrschbar. Das Spiel des Monats aus PC Games 7/97! Spiel komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1128** **Zuzahlung: keine**

MDK

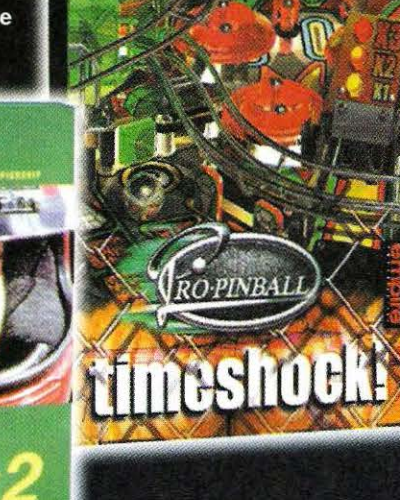
Nach seinem Riesenerfolg „Earthworm Jim" hat sich Starprogrammierer David Perry das Genre der 3D-Actionspiele vorgenommen. Mit überragendem Erfolg - wie der Test in PC Games belegte. In MDK steuern Sie den Helden Kurt über surrealistisch anmutende Plattformstädte, sprengen ganze Horden von Aliens in die Luft und treffen auf den einen oder anderen hämischen Seitenhieb auf das Science Fiction-Genre. Außer dem Prachtfeuerwerk aus schwarzem Humor begeistert vor allem die schnelle SuperVGA-Grafik in HiColor sowie der rockige Soundtrack. Mit dem Update von PC Games Ausgabe 6/97 werden jetzt auch 3D-Karten unterstützt! **Artikelnummer: 1127** **Zuzahlung: keine**

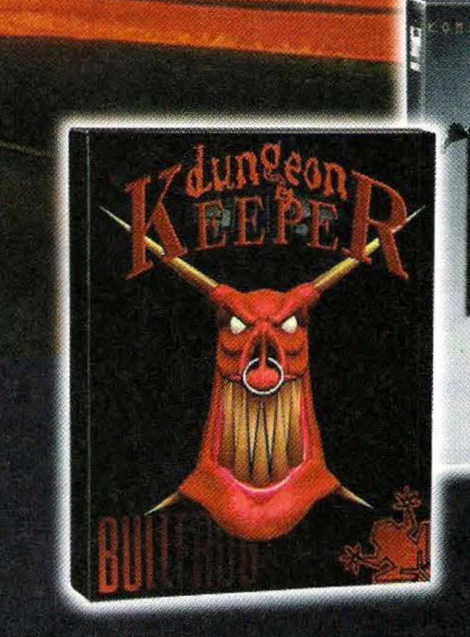
Formula One Grand Prix 2

Warum untätig zuschauen, während Michael Schumacher mit 200 Sachen um die Kurve braust? Wenn es um Realitätsnähe, astreine Fahrphysik und eindrucksvolle SVGA-Grafik geht, sind sich alle Profispieler einig: F1 Grand Prix von MicroProse ist die beste Formel 1-Simulation, die derzeit erhältlich ist. Die Fahrer- und Fahrzeugdaten der Rennsaison ´94, 16 originalgetreu nachgebildete Kurse und die Möglichkeit, alle Fahrzeugeinstellungen auf das eigene Fahrkönnen abzustimmen, sind nur die wichtigsten der vielen Features. Wer dieses Spiel nicht gesehen hat, ahnt nicht, wozu ein herkömmlicher PC fähig ist! Spiel komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1129** **Zuzahlung: keine**

Pro Pinball: Timeshock!

Erzielen Sie den High-Score mit dieser Flippersimulation von Empire Interactive! Der Nachfolger des Superhits „The Web" wird in puncto Realismus und Spielbarkeit nur noch von teuren mechanischen Geräten übertroffen - und selbst zu denen ist der Unterschied nicht mehr groß. Die Multiball-Funktion mit bis zu sechs Kugeln, das animierte Display mit zahllosen Videoclips und Bonusspielen und vor allem die vorbildliche Ballphysik verwandeln Ihr Wohnzimmer im Nu in eine private Spielhalle. Bis zu vier Spieler können am selben PC wetteifern! **Artikelnummer: 1130** **Zuzahlung: keine**





MIT PC GAMES IM ABO!

COMPUTEC Verlag; Gestaltung: Gisela Tröger; Foto: Dirk Katscher

Wing Commander: Prophecy

Alien Invasion

Es ist wieder soweit: Der Countdown für den nächsten Wing Commander hat offiziell begonnen! Markus Krichel, unser Mann in USA, setzte alle Hebel in Bewegung und entlockte der neuen Designmannschaft alles Wissenswerte über das geheimnisumwitterte Prophecy-Projekt von Origin.



Wing Commander: Prophecy ist das Ende einer Ära und zugleich ein neuer Anfang. Schon beim Titel wird dies klar ersichtlich; das von allen erwartete römische Numeral „V" fiel, ebenso wie die alte Engine und das Riesenbudget, der Rekonstruktionswut des neuen Design-Teams zum Opfer. Soviel sei vorweggenommen: Die neuen Designer werden nicht lange eine unbekannte Größe bleiben.

Was hier geleistet wurde, ist mehr als beachtlich. Allen Unkenrufen zum Trotz hat der Weggang von Chris Roberts keine bleibenden Schäden hinterlassen. Stattdessen präsentiert sich Wing Commander: Prophecy mit einem erfrischend neuen Konzept, dessen Schwergewicht auf ausgewogenem Gameplay, grafischer Präsentation und einer durchdachten Story basiert. Zu den wichtigsten Neuerungen zählen die obligatorisch verbesserungsbedürftige Künstliche Intelligenz der Wingmen, die neue Engine und – jawohl – Multiplayer-Unterstützung!

Nur noch drei Millionen

Produzent David Downing hat eine Mannschaft zusammengestellt, die trotz ihrer Jugend in vielerlei Hinsicht an vergangene Zeiten erinnert. 18-Stunden-Arbeitstage, Schlafsäcke im Büro und ein Ernährungsplan, der sich hauptsächlich aus täglich angelieferten Schokoriegeln und Pizza zusammensetzt, zeugen von der totalen Arbeitsbereitschaft der ca. 30-köpfigen Mannschaft. Ein Ziel will man mit allen Mitteln erreichen: Prophecy soll unbedingt noch in diesem Jahr erscheinen! Bisher scheint alles nach Plan zu verlaufen. Die Missionen stehen fest, die Engine macht keine Mucken mehr, und die Filmarbeiten wurden (unter größter Geheimhaltung) im Mai abgeschlossen. Wenn wir schon von Filmarbeiten sprechen, sollte auch das Budget nicht unerwähnt bleiben. Die 18 Millionen Dollar, die der Vorgänger gekostet hat, werden nicht einmal annähernd erreicht. Wing Commander: Prophecy soll nicht mehr als drei Millionen kosten. Für andere Firmen mag diese Summe zwar immer noch astronomisch erscheinen – für EA und Origin hingegen ist sie erstaunlich niedrig. Was allerdings nicht heißen soll, daß hier am falschen Ende gespart wurde.

Hamill wieder dabei

Zu den Wiederholungstätern aus den beiden vergangenen Teilen zählen nur noch Ginger Lynn, Tom Wilson und Mark Hamill. Allerdings wird sich der Spieler nicht, wie bisher, in der Rolle des Commanders Christopher Blair wiederfinden. Blair wird lediglich eine Art Mentorrolle für den neu-

Auch wenn die Anzahl der Videosequenzen drastisch nach unten geschraubt wurde, so werden die Special Effects wieder einmal von höchster Güteklasse sein. Hier sehen Sie eine gigantische Explosion.

geschaffenen Charakter bzw. Spieler übernehmen, der bis dato noch namenlos ist. Der Übergang zur neuen Ära funktioniert halt doch besser mit der tatkräftigen Unterstützung des alten Veteranen. Eine weitere Überlegung bestand wohl darin, daß Mark Hamill mit seiner durch die Neuauflage der Star Wars-Trilogie wiedergewonnene Popularität eine wesentlich höhere Gage verlangen kann. Stilistisch und visuell wird sich am Videoteil nicht viel ändern. Sowohl Mark Day als auch Adam Foshko produzierten bereits die Filmsequenzen für Wing Commander 3 und 4.

„Die Kilrathi sind Waisenknaben im Vergleich zu unseren neuen Aliens", verrät Frank Roan mit einem Lächeln.

Rookie One

Fragt man nach der Story, dann zieren sich die sonst so gesprächigen Texaner wie alte Jungfern. Das liegt in erster Linie daran, daß die komplette Handlung noch nicht ganz feststeht. Aus den kryptischen Kommentaren läßt sich jedoch der folgende lose Handlungsfaden zusammensetzen: Der Spieler ist ein namenloser, draufgängerischer Rookie, frisch von der Akademie auf einem Trägerschiff angekommen. Christopher Blair steht ihm mit Rat und Tat zur Seite. Der Schauspieler, der den Spieler verkörpert, ist übrigens ebenso unbekannt wie sein digitales Alter ego. Erwarten Sie also keine Überraschung in Form eines Hollywood-Superstars. Die Kilrathi sind ebenfalls wieder mit von der Partie, allerdings sind sie nicht mehr die großen, furchterregenden Bösewichte. Diese Ehre gebührt einer neuen, noch unbenannten Alien-Rasse. Die Aliens haben beschlossen, daß die Kilrathi und die Terraner eine Bedrohung darstellen und machen sich daran, diese auszulöschen. Doch während die Kilrathi und Terraner ungefähr gleich stark waren, stellen die exotischen Technologien der Aliens beide Rassen vor fast unlösbare Aufgaben. Dies bedeutet, daß fliegerisches Können alleine nicht mehr ausreicht, stattdessen sind Taktik und Kooperation gefragt. Die Aliens verfügen über eine Art biologische Symbiose mit ihren Schiffen. Diese Raumkreuzer sind keine glänzenden Titanbo-



The Maniac Missions



Jede Firma in der Unterhaltungsbranche hofft bei ihren Produkten auf eine menschliche Goldgrube in Form einer besonders interessanten Persönlichkeit, die beim Publikum eine positive Reaktion und den Ruf nach mehr auslöst. Dieses Phänomen kennt man in der Branche als „Breakout-Charakter". Berühmte Beispiele sind Commander Data in Star Trek, R2D2 im Krieg der Sterne und eben Maniac in Wing Commander. Leider ist die Computerbranche noch nicht populär genug, um Tom Wilsans Antlitz auf Frühstücksflockenkartons oder eine Maniac-Plastikfigur zu rechtfertigen. Daher wählt man eine naheliegende Alternative: Unter dem Titel Maniac Missions plant Origin ein Spin-Off rund um den notorischen Befehlsverweigerer. Die Idee für dieses Spiel stammt von Adam Foshko, dem Produzenten für die Filmsequenzen der beiden letzten Wing Commander-Titel. Tom Wilson, der im richtigen Leben ein hochsympathischer und urkomischer Mensch ist, hat bereits die PR-Mühle angeleiert. „Maniac zu spielen macht einfach Spaß", meinte der Kalifornier in einem Telefongespräch mit PC Games. "Man weiß nie, was dem Burschen als nächstes einfällt und muß immer auf Überraschungen gefaßt sein. Ich freue mich schon auf die Dreharbeiten." Das Spiel soll im Laufe des nächsten Jahres erscheinen.



Der Weltraum ist bei Wing Commander: Prophecy nicht nur eine schwarze Fläche mit ein paar Sternchen, sondern wirkt nun sehr viel realistischer.



Der Ausgangspunkt zahlreicher Missionen: das Schlachtschiff Deveraux. Generell legt man bei Wing 5 wieder mehr Wert auf Außenaufnahmen.

Interview

Frank Roan und Billy Cain sind Wing Commander-Fans der ersten Stunde. Beide Designer stammen aus dem eigenen Nachwuchs, d. h. sie arbeiteten sich vom Kundendienst bis in die Programmierung hoch. Frank war unter anderem für die Künstliche Intelligenz in Wing Commander 3 und 4 zuständig.



Frank Roan und Billy Cain standen uns Rede und Antwort.

Prophecy ist der erste Wing Commander ohne Beteiligung von Chris Roberts, und die Erwartungshaltung bei den Spielern ist hoch. Wie werdet Ihr mit dieser Zusatzbelastung fertig?
Frank: Wing Commander ist eine Serie, die nicht von einer einzelnen Person abhängig ist. Wir arbeiten mit einem fähigen Team, von dem knapp die Hälfte bereits an früheren Wing Commander-Projekten beteiligt war. Die nun Verantwortlichen haben eine Philosophie, die sich ein wenig von Chris' unterscheidet, und das wird im Spiel reflektiert werden. Chris ist ein hervorragender Designer und ein Freund, mit dem wir heute noch guten Kontakt haben.

Und in welchen Punkten genau unterscheidet sich Eure Designphilosophie von der früheren?
Billy: Wir legen größten Wert auf ausgewogenes Gameplay und Fun. Video ist und bleibt eine wichtige Komponente in Wing Commander, allerdings sollte diese Komponente das Spiel vorantreiben und nicht führen. Wir haben restlos alles von Grund auf neu entwickelt, d. h. von der Engine und den Grafiken über die KI bis hin zu den Entwicklungs-Tools. Prophecy ist ein neuer Anfang.

Wing Commander hat eine treue Anhängerschaft. Ihr werdet sicher mit neuen Ideen von den Spielern geradezu bombardiert. Wie fließen diese Vorschläge in Eure Designstruktur ein?
Frank: Die Verbesserungsvorschläge der Spieler sind immens wichtig. Wir haben aus all diesen Ideen eine Liste kompiliert, die mehrere hundert Seiten lang war. Daraus haben wir die wichtigsten und häufigsten Anregungen herausgesucht und im Spiel implementiert. Auch die Kritik haben wir uns zu Herzen genommen und entsprechende Änderungen gemacht. Wir möchten wirklich alle Spieler dazu auffordern, uns auch weiterhin ihre ehrliche Meinung zu sagen.

Das Budget von Wing Commander 4 erreichte astronomische Höhen. Am Ende kostete das Ding satte 18 Millionen Dollar. Hattet Ihr ein ähnlich hohes Budget zur Verfügung?
Billy: Nicht ganz. Um ehrlich zu sein: Prophecy kostete nicht annähernd so viel wie Wing 4. Von den 18 Millionen wurde ein Großteil für Schauspieler, Filmsets und Marketing ausgegeben. Dieser Faktor kommt bei uns nicht in der Form zum Tragen. Konkret lag unser Budget bei ca. drei Millionen Dollar, allerdings ohne Marketing und Werbekosten.

Vielen Dank für das Gespräch.







Mit Hilfe dieser gerenderten Studien werden später die spektakulären Zwischensequenzen erstellt bzw. in Szene gesetzt.

liden, sondern eine auf den ersten Blick harmonisch wirkende organische Konstruktion. Ansonsten läßt sich der Plot als „Jugendlicher Held rettet das Universum vor außerirdischer Bedrohung" zusammenfassen. Dieses monumentale Unterfangen kann er in 40 Missionen bewältigen. Interessanterweise wird der Verlauf des Spiels nicht mehr von den in den Filmen getroffenen Entscheidungen beeinflußt, sondern von der Art und Weise, in der die einzelnen Missionen bewältigt werden. Die Entscheidungspunkte à la „Soll-ich-ihm-eine-reinzwiebeln-oder-nicht" entfallen zugunsten der vom Computer festgelegten Qualifikation des Spielers.

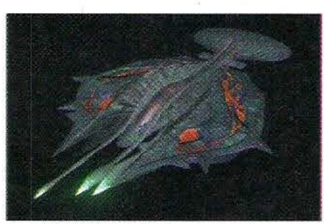
Die Einführung eines frischen Hauptcharakters hängt eng mit der Entscheidung zusammen, sich stärker an die ersten beiden Teile anzulehnen. Veteranen werden sich erinnern, daß man nach erfolgreichen Missionen stets mit viel Pomp geehrt und befördert wurde. Diese äußerst befriedigende Art der Bauchpinselei hält in Prophecy wieder Einzug.
Für das grafische Design zeichnet sich mit Sid Mead einer der besten seines Faches verantwortlich. Sid entwarf unter anderem die Konzepte für Blade Runner, Aliens und die Titelillustrationen für unzählige SciFi-Romane. Sowohl die Aliens als auch deren Schiffe lassen sich nur schwer mit anderen Science-Fiction-Schöpfungen vergleichen. Sie bestehen, wie bereits erwähnt, aus organischer Materie und erinnern an Meereskreaturen wie Mantas (eines der Schiffe wird von den Terranern so bezeichnet) oder exotische Tiefseefische.

Es war einmal ein Rollenspiel

Fassen wir die vier bisher erschienenen Teile zusammen, dann ähnelt Wing Commander: Prophecy dem ersten Teil am meisten. Dies bezieht sich in erster Linie auf das Gameplay. Nicht die Filmsequenzen, sondern die Missionen treiben das Spiel voran, und der Karrieremodus feiert ein







Hier sehen Sie die Entstehungsgeschichte des Mantas, eines neuen Raumschiffs der Außerirdischen.



Manche Raumkreuzer werden so groß sein, daß man sekundenlang über sie hinweg- bzw. durch sie hindurchfliegen kann.

lange ersehntes Comeback. Trotz allem Respekt für die Arbeit von Chris Roberts ist das Designteam geschlossen der Ansicht, daß die beiden letzten Teile zu videolastig und nicht spielintensiv genug waren.
Die Engine ist schlicht und ergreifend ein Geniestreich. Dabei wollte Designer Jeff Grills ursprünglich nur eine dynamische 3D-Engine für ein Action-Rollenspiel (immer noch geplant) programmieren. Das Spiel läuft ausschließlich unter Windows 95, allerdings brauchen Sie keine Geschwindigkeitseinbußen zu befürchten. Bei der Präsentation der hauseigenen Render-Technologie flitzten die Schiffe mit mehr als 20 Frames pro Sekunde durch das Weltall. Unterstützt wird natürlich Direct3D, das Spiel erkennt darüber hinaus aber auch verschiedene 3D-Beschleunigerkarten, obwohl zu diesem Thema noch keine spezifischen Angaben gemacht werden. Denn wenn eine Firma wie Origin ihr Vorzeigeprodukt auf den Markt bringt, müssen die Hardwarehersteller, die ihr Produkt unterstützt sehen wollen, erst einmal Bares auf den Tisch legen!

„Mit Wing Commander: Prophecy wollen wir zur Essenz von Wing Commander 1 und 2 zurückkehren", meint Billy Cain.

Sieben neue Schiffe

Die terranischen Piloten können den Aliens in sieben neuen Schiffen auf die Pelle rücken, während der Gegner mindestens über die doppelte Anzahl verfügen wird. Nostalgiker dürfen sich am gelegentlichen Auftauchen der alten WC-Flotte erfreuen. Die Steuerung wurde

Smudos Kurzauftritt

Origin hatte schon immer ein gutes Händchen bei der Wahl von Schauspielern für ihre Spiele. Zu bekannten Gesichtern wie Mark Hamill oder Malcolm McDowell gesellt sich ein frisches hinzu: Smudo von den Fantatischen Vier hat einen kurzen Gastauftritt. Der spieleverrückte Hip-Hopper sprach mit Florian Stangl darüber, wie er es vor die Kameras von Produzent Dave Downing schaffte.



Smudo spielt bei einer Szene in einer Bar ein futuristisches Kartenspiel.



Die Sets wurden - trotz geringeren Budgets - aufwendig gestaltet.

Smudo, Du bist Mitte Mai mal flink nach Kalifornien geflogen, um in Wing Commander 5 mitzuspielen. Wie kam es dazu?
Electronic Arts Deutschland haben mich angerufen und gefragt, ob ich mir irgendwas in dieser Richtung vorstellen kann.

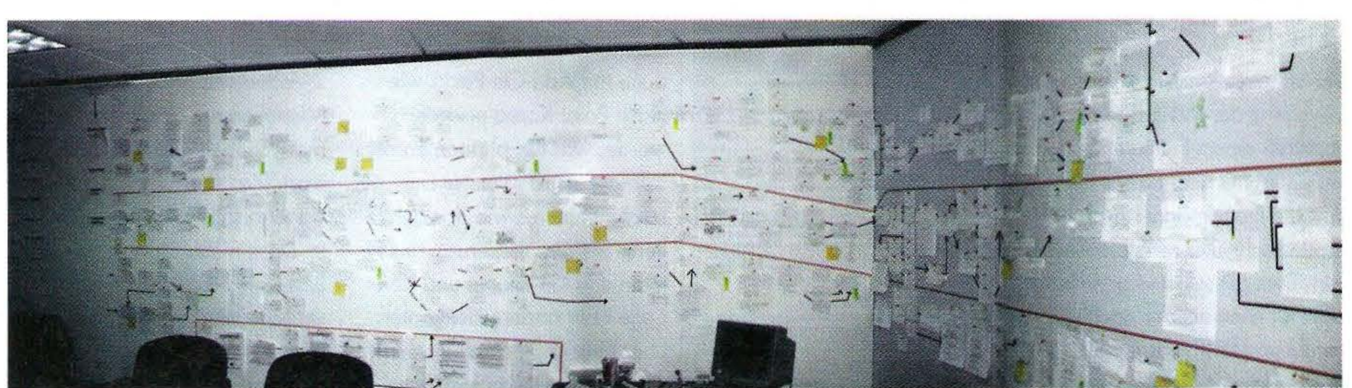
Was hast Du gesagt?
„Jo, ich kann mir 'ne ziemliche Menge vorstellen." - „Die kriegst Du!" - „Das will ich hoffen!" No, kommt Dir der Dialog bekannt vor?

Alles klar. Wie sieht Deine Rolle in Wing Commander 5 aus?
Ich sitze bei einer Szene in einer Bar mit zwei Leuten am Tisch und spiele Karten. War ziemlich komisch, weil die ein futuristisches Spiel entworfen haben mit völlig wirren Zeichen drauf und so. Und dann sieht man mich nochmal kurz bei einem Kameraschwenk rumstehen. Wenn man genau hinkuckt, sieht man mich auch. Das Ganze wurde dreimal gedreht, weil der Spieler auch wieder Entscheidungen treffen kann. War aber kein Problem.

Wie liefen denn die Dreharbeiten ab?
Super interessant. Sie haben wieder in richtigen Kulissen gedreht. Das witzige ist die Art, wie die einzelnen Szenen gedreht werden. Diese Loops müssen genau vom Timing her stimmen, also steht immer einer da und zählt „Eins, zwei, drei", und Du mußt Dich genau danach bewegen.

Wird's weitere Auftritte in Spielen von Dir geben?
Hätten wir mehr Zeit gehabt, hätte ich sogar einen Piloten spielen können. Stell Dir mal, ich könnte dann später gegen mich selbst fliegen! Ansonsten war das erstmal ein Testballon, mal sehen, wie's ankommt. Weitere Infos gibt's auf meiner Homepage: www.sonymusic.de/smudo.

Smudo, vielen Dank für das Gespräch.



Im „War Room" werden die Abläufe entwickelt. Damit keine Fehler entstehen, die später schwierig zu finden sind, werden die Karten ständig aktualisiert.

Cartoons

Daß Computerspiele nach wie vor einer Minderheit vorbehalten bleiben, beweist das Schicksal von Wing Commander Academy. Nach nur einer Staffel wurde die Zeichentrickserie wieder abgesetzt. Trotz der Mitwirkung von Mark Hamill (als Blair) blieb der erhoffte Erfolg aus. Für Origin bedeutet der Ausflug auf den Fernsehbildschirm das vorläufige Ende mehrerer Projekte. Zunächst wird das geplante WCA-Computerspiel nun doch nicht erscheinen. Gleiches gilt für eine Zeichentrickserie aus dem Ultima-Universum.



ebenfalls verbessert, wenngleich der gernzitierte Begriff Simulator immer noch etwas übertrieben scheint. Immerhin wird es nun möglich sein, sogenannte „Gravity Slides" durchzuführen. Durch das Herabsetzen der Geschwindigkeit können so engere Turns geflogen werden, wobei das Schiff jedoch in der Kurve seitlich wegdriftet. Hierdurch eröffnet sich eine ganze Anzahl neuer Flugmanöver, bei denen das genaue Timing von Schub und Gegenschub ausschlaggebend ist. Plötzliche Richtungswechsel oder seitliches Ausrichten des Bugs bei gleichzeitiger Erhaltung der Vorwärtsbewegung sind nur zwei von vielen möglichen Kampftechniken.

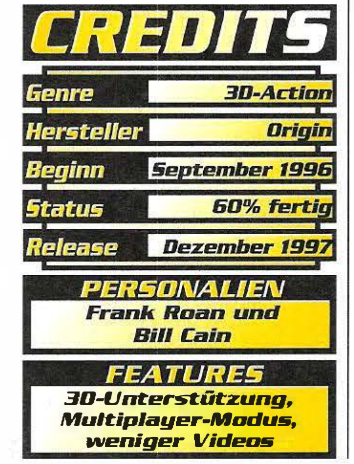
Clevere Flügelmänner

Die oft beanstandete Künstliche Intelligenz der Wingmen wurde ebenfalls einem Feintuning unterzogen, mit dem Ergebnis, daß die Flügelmänner und -frauen schneller reagieren werden. Dies gilt selbstverständlich nicht für Maniac, der nach wie vor tut und läßt, was er will. Außerdem wurden neue Kommandos integriert, die nur in bestimmten Missionen zur Verfügung stehen. Als letzte und erfreulichste Neuerung wurde ein Multiplayer-Modus integriert. Im Gegensatz zu X-Wing vs. TIE Fighter, das von Anfang an als Multiplayerspiel entwickelt wurde, sollten Sie jedoch berücksichtigen, daß Wing Commander: Prophecy im Grundsatz ein Solospiel ist. Dies bedeutet, daß der Schwerpunkt in der Spielumgebung und den ständig wechselnden Situationen liegt. Derart komplexe Vorgänge in eine Multiplayerumgebung zu integrieren, ist schlichtweg unmöglich. Erwarten Sie stattdessen eher eine limitierte Mehrspieleroption mit zwischen acht und sechzehn Teilnehmern via Netzwerk sowie die obligatorischen Eliminierungskämpfe und Flaggeneroberungen.

Frohes Fest

Origin hat sich die Anregungen und Wünsche der Wing Commander-Fans zu Herzen genommen und mit Prophecy ein Spiel mit klassischem Charakter geschaffen. Die Systemanforderungen liegen nach Aussagen der Designer bei einem Standard P90 mit 3D-Beschleunigerkarte. Sollte sich diese Aussage in Kombination mit dem versprochenen vorweihnachtlichen Erscheinungstermin bewahrheiten, steht uns ein frohes Fest ins Haus.

Markus Krichel ■



CREDITS

Genre	3D-Action
Hersteller	Origin
Beginn	September 1996
Status	60% fertig
Release	Dezember 1997

PERSONALIEN
Frank Roan und Bill Cain

FEATURES
3D-Unterstützung, Multiplayer-Modus, weniger Videos

Longbow 2

Fly Hard

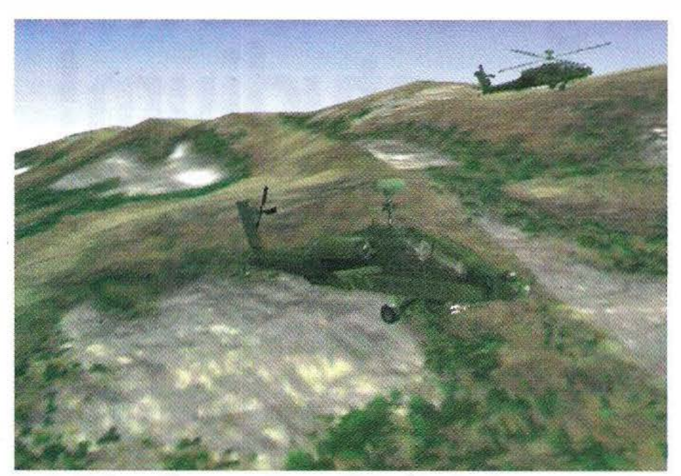
Electronic Arts fand das Konzept für die Helikoptersimulation AH64D-Longbow so gut, daß speziell für dieses Produkt ein neues Label gegründet wurde. Zusammen mit dem militärischen Medienkonzern Jane's und der Tochterfirma Origin veröffentlichte man ein Referenzprodukt in diesem Genre. Jetzt geht der Attack Chopper in die zweite Runde.



Seit vielen Jahren ist Andy Hollis ein Garant für gelungene Flugsimulatoren. Seit den frühen Tagen von Microprose – dem Unternehmen, das er gemeinsam mit Sid Meier und Bill Stealey gründete – gehören seine Produkte wie F19 Stealth Fighter zur Spitzenklasse. Kein Wunder, daß sich Branchenriese Electronic Arts den talentierten Designer ins eigene Lager holte und ihn zu den Kollegen der Tochterfirma Origin schickte. Dort entwickelte er mit AH-64D Longbow sofort wieder ein beeindruckendes Spiel.
Der erste Teil der Longbow-Produktreihe, die zwischenzeitlich auch mit Add-On-Packs wie Flash Point Korea erweitert wurde, war ein phänomenaler Erfolg. Das ist in erster Linie auf solche Features wie das detaillierte Terrain, Steuerung des Piloten und Co-Piloten und Kontrolle über andere Helikopter über eine im Pilotenbildschirm eingespeiste Karte zurückzuführen. All das und mehr verspricht Andy und sein Skunkworks-Team für das noch in diesem Jahr erscheinende Sequel. Wie bei jeder Fortsetzung, insbesondere bei Flugsimulationen, stellte sich automatisch die Frage, ob es ein schlichtes Upgrade nicht auch getan hätte.

Militärischer Fortschritt

„Wir wollten mit Longbow 2 wieder von Null anfangen und genau das haben wir auch getan. Das Grafiksystem ist brandneu. Der Terrain-Editor wurde erheblich verbessert. Alle Interface-Bildschirme sind neu, dasselbe gilt für das Intro und die Zwischensequenzen. Und die Missionen erlauben wesentlich mehr Freiheit." Eine schöne Antwort, die man von dem Spieldesigner nicht anders erwartet hätte. Doch nichts ist besser als der Beweis in Form einer Demonstration. Werfen wir also einen Blick auf die Fakten.
Zunächst fällt auf, wie sehr dieses Programm von der Unter-



Durch die Unterstützung von diversen 3D-Beschleunigerkarten werden die Landschaften besonders flüssig und realistisch dargestellt.



Bei den Helikoptern wurde noch tiefer ins Detail gegangen. Die korrekte Darstellung der Hubschrauber lag Andy Hollis´ Truppe besonders am Herzen.

stützung der 3D-Beschleunigerkarten profitiert. Die Kombination von Hardware- und hauseigener Softwarebeschleunigung ermöglicht eine bisher ungeahnte Realitätsnähe. Die neue Technologie erlaubt sichtbare, kilometerlange Kondensstreifen für Raketen, dynamisches Light Sourcing für Bodenobjekte, sogar die Reflektion der Piloten im Glas des Cockpits. Verglichen mit dem Vorgänger verfügen die Objekte über eine 400% höhere Detaildichte. In der externen Ansicht verfolgen Pilot und Co-Pilot gespannt das Geschehen, d. h. die Köpfe drehen sich in die Richtung des Maschinengewehrfeuers oder verfolgen die Flugbahn einer Rakete. Zur realistischen Wiedergabe der Oberflächenstrukturen griff man zunächst auf Satellitendaten zurück aus denen Reliefkarten erstellt wurden. Diese wurden dann von Hand ausgebessert und mit Bäumen, Büschen und Gebäuden gefüllt. Das Resultat ist eine exzellente Wiedergabe des Kampfgebietes, das sich über ca. 3000 Quadratkilometer erstreckt. Das Operationsgebiet ist übrigens die frühere sowjetische Republik Azerbaijan, in der irgendein größenwahnsinniger Potentat wieder die Klappe aufreißt und sich darüber streiten will, welcher Gott denn nun am gütigsten ist.

Befehlsverweigerer

Grafiken sind natürlich nicht alles, auch im Bereich Gameplay hat sich einiges getan. Mußte man in AH64D noch strikt den vorgegebenen Missionsparametern folgen, darf man in dem neuen dynamischen Kampagnenmodus eigene Entscheidungen treffen. Eine Mission kann beispielsweise als ganz gewöhnlicher Truppentransport beginnen und in einem Luftgefecht enden. Wenn während des Flugs feindliche Stellungen ausgemacht werden, hat der Spieler die Wahl, entweder stur sein Missionsziel verfolgen oder die Situation auszukundschaften und eventuell in Kampfhandlungen verwickelt zu werden. All diese Ereignisse werden nach dem Zufallsprinzip generiert und beschwören damit natürlich den berühmten Mythos vom sich ständig ändernden Spielverlauf und der damit verbundenen ewigen Wiederspielbarkeit herauf. Der Beweis hierfür steht noch bis nach der Veröffentlichung aus.

„Wir wollten mit Longbow 2 wieder von Null anfangen", meint Andy Hollis.

Multiplayer Co-Piloten

Bei soviel Neuheiten darf der Multiplayer-Modus natürlich in nichts nachstehen. In der Standard 8-Spieler Netzwerk-, TCP/IP oder Modemplayer-Option können Spieler entweder im Team oder gegeneinander fliegen. Als interessanter Bonus kann jedoch nun ein Helikopter von zwei Spielern kontrolliert werden: Ein Spieler fungiert als Pilot, der andere als Bordschütze. Hierdurch ergeben sich neue, abwechslungsreiche Varianten.

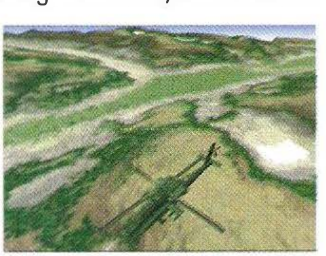
Besonders Wissensdurstige dürfen sich in der Jane's Online-Enzyklopädie wieder ihre Ration militärischer Infos und Daten abholen. Die Unterstützung von 3Dfx-Karten ist zwar wahrscheinlich, wurde aber noch nicht offiziell bestätigt. Mit zwei neuen Helikoptern, der brandneuen Engine und dem neustrukturierten Kampagnenmodus ist Longbow 2 alles andere als ein Upgrade. Weitere Informationen, Szenen aus dem Spiel und Interviews mit den Designern finden Sie in unserer Videoreportage auf der CD.



Im Truck befinden sich Instrumente, zum Beispiel ein Radargerät.



Im Trainingsraum lassen sich die Missionen auswählen und starten.



Die 3D-Engine soll bei Longbow 2 wesentlich schneller sein.



CREDITS

Genre	Flugsimulation
Hersteller	Origin
Beginn	August 1996
Status	55% fertig
Release	Dezember 1997

PERSONALIEN

Andy Hollis´ Simulations-Team und Jane´s

FEATURES

3D-Unterstützung, Multiplayer-Modus mit Kooperationsoption

Baldur´s Gate

Torschlußpanik

Zwei Jahre ist es jetzt her, seit Interplay unverhofft in den Besitz der AD&D-Lizenz für das Forgotten Realms-Universum gelangt ist. Ein Titel wurde bisher veröffentlicht, zwei weitere sind verspätet. Alles in allem eine schwache Vorstellung. Mit Baldur's Gate soll sich jetzt alles ändern.

Falls Sie sich wundern, was aus Iron Throne geworden ist, dürfen wir Sie beruhigen. Baldur's Gate ist der neue Titel für Iron Throne. Nachdem mit Blood & Magic erst ein Spiel – und kein besonders gutes – unter der AD&D-Lizenz das Licht der Monitore erblickte, verlieren die Fans langsam das Vertrauen in Interplay. Dragon Dice und Descent to Undermountain sind seit Monaten überfällig. Der Fairneß halber soll erwähnt werden, daß Sierra sich mit Birthright ebenso schwer tut. Doch jetzt naht Hilfe in Form von Baldur's Gate, dem Spiel, das AD&D wieder zu alter Glorie verhelfen soll.

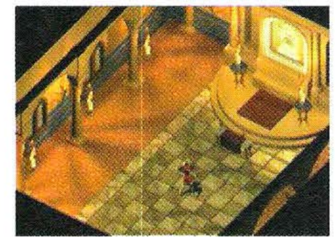


Vergessene Reiche

Für die Leser, die mit der Umgebung der Forgotten Realms nicht vertraut sind, wollen wir hier etwas weiter ausholen: Die ansonsten barbarischen Regionen der Schwertküste (Sword Coast) und dem Meer der Schwerter (Sea of Swords) werden von zwei zivilisierten Städten dominiert. Im Norden liegt Baldur's Gate und im Süden die Stadt Amn. In diesen beiden mächtigen Städten werden immerhin die besten und edelsten Schwerter und Waffen hergestellt. Oder vielmehr wurden dort hergestellt – aus unerklärlichen Gründen sind nämlich die gesamten Eisenvorräte unbrauchbar geworden. Auch sonst geht es drunter und drüber. Halsabschneider, Monster und Räuberbanden terrorisieren die Bauerndörfer im Landesinneren. Und, wie nicht anders zu erwarten, sind die beiden Städte sich auch untereinander spinnefeind. Höchste Zeit also, daß ein Naturbursche und jugendlicher Held für Recht und Ordnung sorgt. Hier beginnt Ihr Abenteuer. Zusammen mit sechs Gefährten machen Sie sich auf den langen Weg entlang der Schwertküste, um das Geheimnis des verseuchten Eisens zu lösen und den lokalen Rabauken das Fürchten zu lehren. Ihre Weggefährten sind dabei nicht immer hilfreich, verfügen aber durchaus über ausgeprägte Egos. Da wäre beispielsweise ein ständig streitendes Ehepaar, ein größenwahnsinni-



In der Nacht können dem Spieler Diebe und Räuber auflauern.



Auf die Gestaltung der einzelnen Räume wurde besonders geachtet.



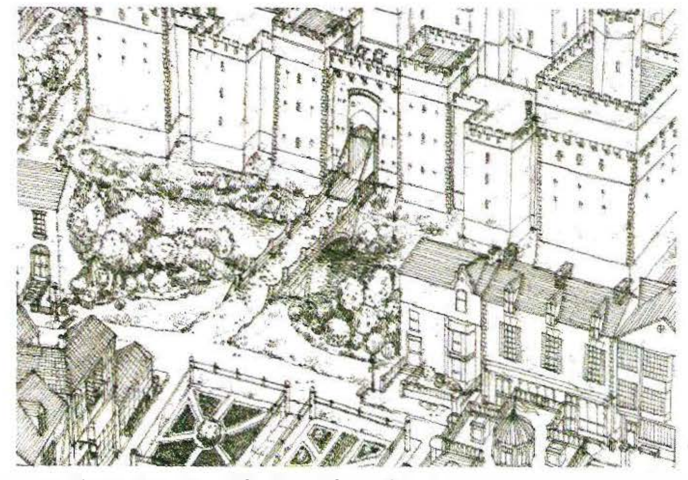
Die isometrische Ansicht wird beibehalten, wenn man ein Haus betritt.



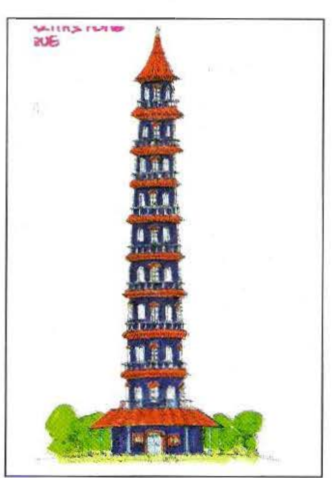
Gigantische Häuser, Burgen, Schlösser, Tempel, Bauernhöfe und sonstige Anwesen zeichnen Baldur´s Gate aus. Bis ins kleinste Detail wurden alle Gebäude gerendert, auf die Hardwareanforderungen darf man gespannt sein.



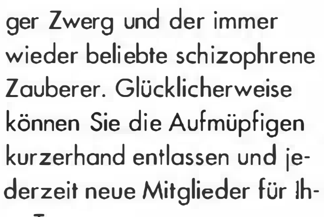
Kämpfe werden über ein einfaches System in Echtzeit ausgetragen.



Diese Skizze einer Burg läßt die Größenverhältnisse erahnen.



Türme gibt es in verschiedenen Variationen und Formen.



ger Zwerg und der immer wieder beliebte schizophrene Zauberer. Glücklicherweise können Sie die Aufmüpfigen kurzerhand entlassen und jederzeit neue Mitglieder für Ihre Truppe anheuern. Baldur's Gate nimmt im momentanen Entwicklungsstadium bereits satte fünf CDs in Anspruch, auf denen sich nach Aussagen des Designers 10.000 Räume, animierte Charaktere, knackige Soundeffekte, wechselnde Wetterverhältnisse und 3D-Grafiken befinden.

„Als fanatische AD&D-Spieler haben wir versucht, das Forgotten Realms-Universum so authentisch wie möglich nachzustellen." Raymond Muzyka, Produzent

Rollenspiel satt

Das Spiel ist in sieben Kapitel unterteilt und präsentiert die Umgebung in einer Diablo-ähnlichen isometrischen Perspektive. Wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört, können Sie alle sechs Charaktere einzeln kontrollieren. Insgesamt stehen 24 verschiedene Persönlichkeiten sowie mehrere hundert Nichtspieler-Charaktere und 60 Monster zur Verfügung. Ebenso wie der Spieler gehören diese Charaktere zu den Rassen Zwerg, Elf, Halbelf oder Mensch und Halbling, die sich wiederum in Kämpfer, Zauberer, Dieb, Priester und andere Klassen unterteilen lassen. Ihren eigenen Charakter generieren Sie natürlich selbst. Zauberern stehen über 60 verschiedene Sprüche zur Verfügung, während die Kämpfer auf alle Waffen zurückgreifen können, die im AD&D-Universum erlaubt sind, d. h. Dolche, Pfeile, Schwerter, Lanzen und Armbrüste, um nur einige zu nennen. Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen.

Anhand dieser Studien wird den Charakteren Leben eingehaucht.

Interplay plant bereits eine Fortsetzung

Sekundäre Aufgaben, also Subquests, stehen in reichhaltiger Auswahl zur Verfügung. Baldur's Gate erlaubt eine limitierte Steigerung der Charakterwerte im Rahmen der AD&D-Regeln bis Klasse 7. Diese Einschränkung bezieht sich bereits auf die geplanten Fortsetzungen, in denen sich der Spieler bis in die höchste Elitestufe mit all ihren coolen Spells und Fähigkeiten hocharbeiten kann. Interplay könnte mit diesem Produkt endlich das von vielen Fans lange erwartete authentische AD&D-Rollenspiel schaffen und damit verlorenen Boden wieder gutmachen. Die Designer hielten sich bewußt an die Brettspiel-Vorlage und integrierten die besten Elemente vergangener Rollenspiel-Hits wie Ultima Underworld, Wasteland und sogar Diablo. Die Erfahrungen der Vergangenheit lehrten aber, den angegebenen Veröffentlichungstermin (Winter ´97) nicht allzu ernst zu nehmen.

Markus Krichel ■

Viewpoint



Bioware, die von Interplay angeheuerte Entwicklungsfirma für Baldur's Gate, wurde von drei Medizinern gegründet. Das hat mit dem Spiel selbst rein gar nichts zu tun, ist aber ein interessanter Fakt. Das vierte AD&D Spiel von Interplay (eins erschienen, auf zwei wird noch gewartet) begann unter dem Titel Iron Throne und wurde erst kürzlich umbenannt. Baldur's Gate verspricht eine RPG-Experience im klassischen Stil, einschließlich Gruppenbildung, Charakterentwicklung, Unmengen von Zaubersprüchen und Waffen und ohne Gnade für RPG-Anfänger. In einer Zeit, in der komplexe Spiele zugunsten eines de facto nicht vorhandenen Massenmarktes heruntergedummt werden, ist dieser Umstand alleine schon bemerkenswert.

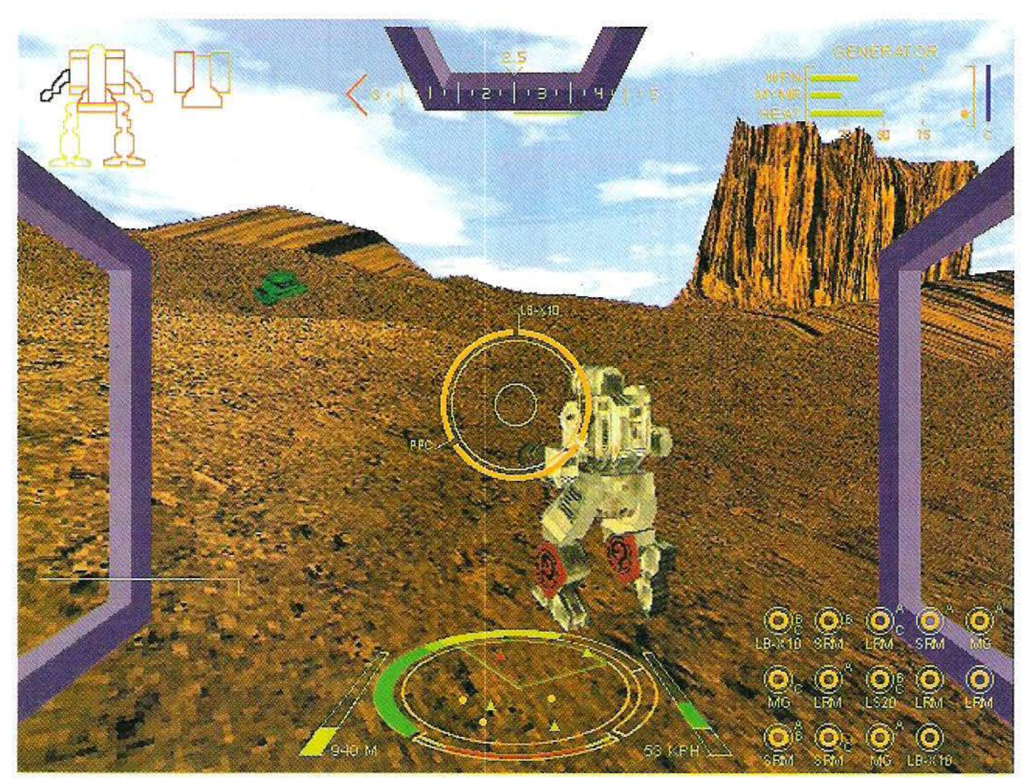


CREDITS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Interplay
Beginn	Sommer '96
Status	65%
Release	Winter '97

PERSONALIEN
Drei Ärzte und 20 Designer

FEATURES
10.000 Räume, Echtzeitkämpfe, zahlreiche Subquests



Die Landschaftsgestaltung gefällt den Verantwortlichen bei FASA nun deutlich besser – kein Wunder, schließlich wurden vom Battletech-Erfinder 15 Mitarbeiter für dieses Projekt abgestellt.

Viewpoint



FASA war mit der Umsetzung seiner Mech-Warrior-Lizenzen nie so recht zufrieden. Kills seien zu einfach, die Spielumgebungen entsprachen nicht ihren Vorstellungen. MechWarrior 3 wurde komplett von FASA-Mitarbeitern entworfen und wird von Microprose programmiert. Als Anführer einer Lance (3 weitere Mechs) wird der Spieler hinter den feindlichen Linien abgesetzt und ist komplett auf sich alleine angewiesen. Ersatzteile und Nachschub beschafft man sich direkt vom Gegner. Die Game Engine erlaubt erstmals Kämpfe auf unebenem Terrain. Die Pläne von FASA und MPS versprechen also ein erstklassiges Spiel. Ob sich das bewahrheitet, wird sich nächstes Jahr herausstellen.

MechWarrior 3

Voll auf die Dioden

Activisions MechWarrior-Ära neigte sich mit Mercenaries dem Ende zu. Jetzt ist Microprose an der Reihe. In enger Zusammenarbeit mit FASA, den Erfindern des BattleTech-Universums, entwickelt man zur Zeit MechWarrior 3.

Ich hoffe, Sie waren alle bei der Bundeswehr, ansonsten wird die Anhäufung von Abkürzungen und Synonymen in diesem Artikel zu extremer Konfusion führen. Beginnen wir mit FASA. Dieses Unternehmen entwickelte das BattleTech-Universum, von dem MechWarrior nur ein kleiner Teil ist. Neben der Entwicklung und dem Verkauf von Pen-and-Paper-Games (Rollenspiele auf Papier), einer Unmenge von Romanen und Fanartikeln betreiben die geschäftstüchtigen Rollenspieler aus Chicago eine Reihe von Virtual World-Gaming Centern, in denen Wochenendkrieger gegen Gleichgesinnte aus anderen Städten oder dem gleichen Center antreten können. Insgesamt werden ca. 30 dieser Zentren betrieben, etwa die Hälfte in den USA und die andere Hälfte international. Doch FASA war in der Vergangenheit über die PC-Versionen der MechWarrior-Spiele nicht immer glücklich. Der Grund: Sie waren der Virtual World Variante nicht ähnlich genug. Die einzige Lösung bestand darin, die PC-Spiele in Zukunft selbst zu entwerfen und eine erfahrene Firma mit der Umsetzung zu beauftragen. Und genau das tat man auch, wobei man die erfahrene Firma Microprose wählte. Denen fällt nun die Aufgabe zu, das MUNGA-System, das in den Virtual World-Centern benutzt wird, in PC-gerechte Form zu bringen. Denn nur so kann das TESLA-Cockpit in handelsüblichen Rechnern integriert werden. So einfach ist das! O.k., so einfach ist es auch wieder nicht. Immerhin hat man in den Virtual Worlds Grafikprozessoren mit Turboladern, Bildschirme mit Tiefeneffekt und acht Kontrollmonitore zur



MechWarrior 3 von Microprose soll über Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten verfügen. Welche Karten das sind, steht aber noch nicht fest.

Verfügung. Sehen wir jedoch über diese Kleinigkeiten hinweg, so ist die verbleibende Engine prinzipiell die gleiche. Und die hat gewaltige Vorteile. Erweckten die alten MechWarrior-Missionen grundsätzlich den Eindruck, man befinde sich in Ägypten (alle Hügel sind dreieckige Riesenpolygone), erfreut sich das Auge nunmehr an sanft ansteigenden Erhebungen.



Die Roboter werden diesmal wieder sehr detailliert dargestellt, die Texturen wurden jedoch ein wenig weicher gezeichnet als bei den Vorgängern.

Feindinfiltrierung

Als Rollenspielveteranen der ganz alten Schule sollte die von FASA entwickelte Story etwas ganz Besonderes sein. Entscheiden Sie jedoch selbst: Im Jahre 3058 ist der Krieg zwischen dem Kurita-Clan (gut) und dem Smoke Jaguar-Clan (böse) auf seinem Höhepunkt. Der frühere Kurita-Planet Yamarovka wird von den Smoke Jaguars besetzt. Zeit für die Mission Bird Dog. Als einer der Anführer dieser Mission müssen Sie die Smoke Jaguars lange genug ablenken, so daß die Kurita-Truppen in Stellung gebracht werden können. Zu diesem Zweck werden Sie und Ihre Lance, die aus drei weiteren Mechs besteht, hinter den feindlichen Linien abgesetzt.

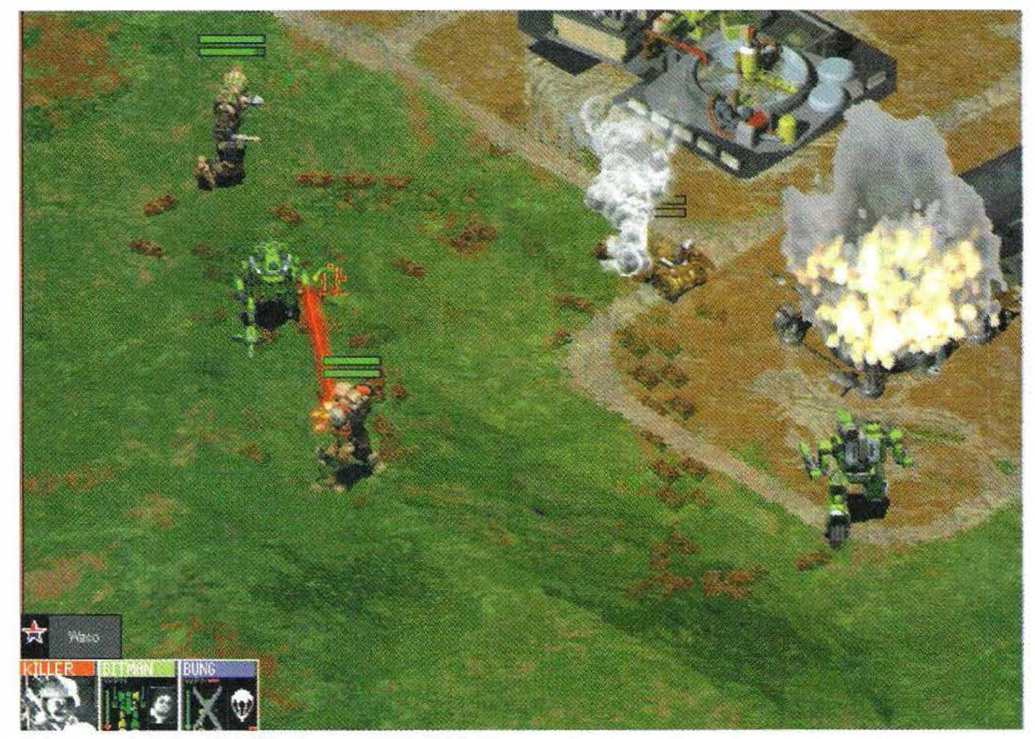
Die Designer weisen eifrig darauf hin, daß sich hinter dieser Kurzbeschreibung wesentlich mehr verbirgt. Als Lance-Leader muß man schnelle Entscheidungen treffen und wird ständig mit unvorhergesehenen Situationen konfrontiert. Das Ganze sieht dann so aus, daß zum erfolgreichen Abschluß des Spiels zwar alle Missionen gemeistert werden müssen, allerdings kann man zwischendurch so ziemlich tun und lassen, was man will. Viele Missionen können erst in Angriff genommen werden, nachdem man sich die notwendigen Voraussetzungen geschaffen hat. Insgesamt werden in der Endversion ca. 40 bis 50 Missionen zu finden sein.

"Unsere Game Engine ist flexibel und erlaubt dem Spieler, Entscheidungen unabhängig vom Missionsziel zu treffen."
Paul Schuytema, ehemaliger Lead Designer von MechWarrior 3, entwickelt jetzt Prey für 3D Realms

Mechnapping

Die primären Unterschiede zwischen MW2 und MW3 liegen im Bereich der Schlachten. Es wird wesentlich schwieriger werden, einen Kill zu registrieren. Piloten sollten stattdessen bemüht sein, ihre Gegner mit gezielten Treffern auf die Köpfe und Beine kampfunfähig zu machen und sich dann mit den Ersatzteilen der erlegten Feinde einen Supermech zu schaffen. Zu Beginn des Spiels können Sie zwischen zwölf verschiedenen Mechs wählen. Danach gibt es kein Zurück mehr. Wenn Sie in einer Schlacht einen Arm verlieren, schießen Sie einem feindlichen Mech selbigen ab und klemmen sich ihn an die eigene Rüstung. Multiplayerunterstützung ist selbstverständlich, aber genauere Details stehen noch nicht fest. Das ist auch verständlich, denn vor nächstem Jahr brauchen wir mit der Veröffentlichung ohnehin nicht zu rechnen.

Markus Krichel ■



Auf einem taktischen Bildschirm lassen sich die Schlachten aus einer isometrischen Perspektive verfolgen. Das erhöht die Übersichtlichkeit und bringt die Qualität der Präsentation deutlich voran.

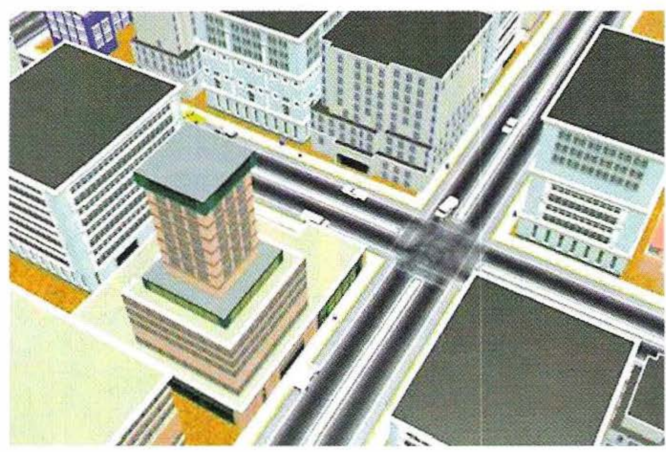
CREDITS

Genre	Simulation
Hersteller	Microprose
Beginn	Juni '96
Status	50% fertig
Release	Mitte 1998

PERSONALIEN
Tim Gerritson und 30 FASA- und MPS-Designer

FEATURES
Detailliertes Terrain, Handlungsverzweigungen in der Story





SimCity 3000 spielt man – im übertragenen Sinne – auf Stadt- und Straßenebene. Einzelne Personen lassen sich per Zoom genau erkennen.

SimCity 3000

Megapolis

Die besten und erfolgreichsten Spiele von Maxis sind zweifellos die Produkte rund um SimCity. Seit der Veröffentlichung von SimCity und dem Nachfolger SimCity 2000 konnte man über 5 Millionen Einheiten der komplexen Städtebausimulation absetzen. Zeit für eine Neuauflage – Zeit für SimCity 3000.

Der Unterschied zwischen SimCity 3000 und seinem Vorgänger ist mindestens ebenso groß wie der zwischen SimCity 2000 und Classic SimCity. Die neue Städteansicht erlaubt butterweiches Scrolling durch die detaillierten Straßen, auf denen sich alles in Echtzeit abspielt. Eine rotierende Kamera verschafft den bestmöglichen Blick aus der Vogelperspektive, wechselt dann in eine isometrische Ansicht und endet schließlich in einer 3D-Umgebung aus der Sicht der ersten Person. In diesem Modus lernt man die Einwohner der Stadt, die Sims, aus nächster Nähe kennen. Man kann hier schon fast von zwei Simulationen in einem Spiel sprechen: Eine Sim läuft auf der Stadt-, die zweite auf der Straßenebene ab.

Auf der Straßenebene promenieren die 3D-Fußgänger und tätigen ihre diversen Geschäfte. Jeder Einwohner hat eine Geschichte zu erzählen. Und wie im richtigen Leben sind die Ratschläge der Normalsterblichen ungleich nützlicher als die überkandidelten Ideen profilneurotischer Politiker, die ihren Namen gerne auf einem Straßenschild sähen. Bewaffnet mit derlei Straßenweisheiten, begibt man sich nun auf die Stadtebene zum fröhlichen Planen.

Diese Boote verraten schon ein wenig über die unglaubliche Detailarbeit, die Maxis in SimCity 3000 steckt. Alle Objekte bestehen aus Polygonen.

Skalierbare Gebäude

Die neuen Gebäude wurden so ausgelegt, daß sie sich den örtlichen Gegebenheiten anpassen. Eine Polizeistation oder eine Tankstelle nimmt also nicht automatisch einen halben Block ein, sondern gibt sich auch mit weniger Platz zufrieden. Das kostet dann auch entsprechend weniger. Mit allen Variationen verfügt SimCity 3000 über mehrere tausend Strukturen.

Erstmals können auch Infrastrukturen in lokal begrenzten Bereichen beeinflußt werden. Alle Gebäude verfügen wahlweise über eine kontrollierbare oder eine eigene Dynamik. Jede einzelne Struktur kann entweder vom Spieler oder von der Computer-KI gemanagt werden. So ist der Spieler beispielsweise dazu in der Lage, Mieten und Warenpreise, aber auch Routen für Simpolizisten festzulegen. Beispiel: Niedrige Mieten und unzureichende Polizeipräsenz führen zum Ansteigen der Verbrechensrate. Gleichermaßen wirkt sich auch die Instandhaltung aus. Gebäude altern und müssen renoviert werden, oder sie werden unbewohnbar. Nach einem Feuer, Erdbeben oder einer Monsterattacke (Yep, Godzilla ist wieder da!) fallen sie zusammen und verschandeln das Stadtbild.

All diese Renderpower hat natürlich ihren Preis, im Optimalfall liegt der in der Größenordnung eines Cray Supercomputers. Dankenswerterweise entwickelten die cleveren Menschen bei Maxis ein dynamisches Grafiksystem, das halt nur soviel zeigt, wie der Computer zuläßt. Bilddetails und Polygone werden solange runtergeschraubt, bis die richtige Balance zwischen Grafikanzeige und Spielgeschwindigkeit erreicht wird. Doch selbst in geringer Auflösung ist die Spielumgebung immer noch beeindruckend. Ein P90 sollte es aber schon sein.

Markus Krichel ■

CREDITS

Genre	Simulation
Hersteller	Maxis
Beginn	März '96
Status	85% fertig
Release	Herbst '97

PERSONALIEN
28 Designer und ein Architekturbüro

FEATURES
Spiel auf Straßen- und Stadtebene, alle Objekte in 3D



Lands of Lore 2 – Götterdämmerung

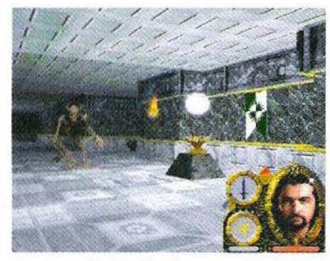
Durchhalten!

Knapp ein Jahr ist es her, daß unser US-Korrespondent Markus Krichel in den Westwood Studios zu Besuch war. Obwohl damals alle Welt der Veröffentlichung von C&C 2 entgegenfieberte, drehte sich seine Filmreportage vorwiegend um deren „zweitwichtigstes" Projekt. Nachdem der angepeilte Release-Termin für Lands of Lore 2 schon im Winter nicht eingehalten werden konnte, soll es nach neuen Schätzungen erst im Oktober erscheinen.

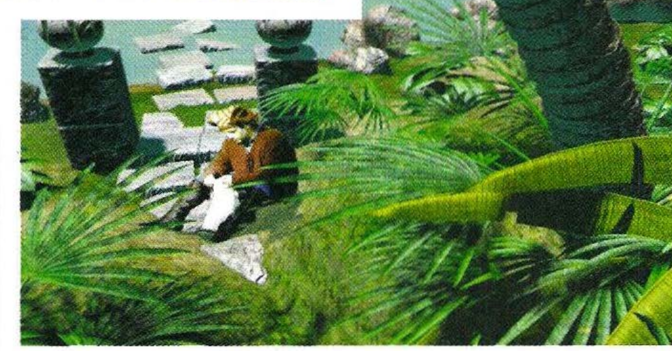


Bei solchen Räumen hätte die alte Grafikengine natürlich schlappgemacht. Der Spieler kann sich frei durch die 3D-Welt bewegen.





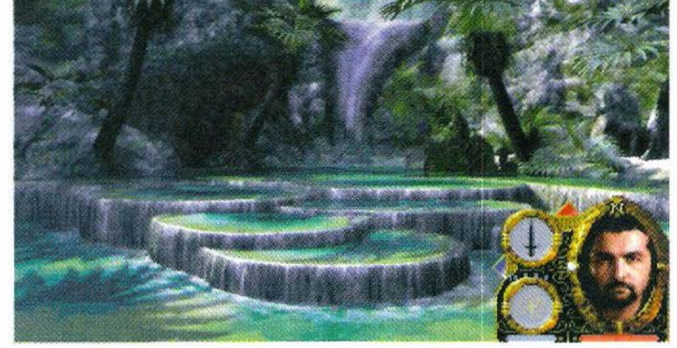
Die Anzahl der Zaubersprüche wurde auf insgesamt 80 erhöht.



Die Schauspieler wurden in die gerenderten Hintergründe einmontiert.

Die Terminverschiebung um mehrere Monate führt Rick Gush, Produzent von Lands of Lore: Götterdämmerung, auf einen fatalen Irrtum im frühesten Entwicklungsstadium zurück. Damals dachte man, die Grafikengine des ersten Teils wäre noch gut genug, um auch in der Fortsetzung ihren Dienst zu tun. Aber mal ehrlich – können Sie sich ein gutes Spiel von 1997 mit der Grafik von 1994 vorstellen? Bei Westwood kam dieses Einsehen gerade noch rechtzeitig, und so wurde im vergangenen Jahr ein Teil des Projektes noch einmal komplett umgekrempelt. Statt der veralteten VGA-Umgebung mit festgelegten Wegpunkten wird der Held Luther nun eine frei begehbare 3D-Welt in der Auflösung von 640x480 Punkten erkunden können. Auf Gerüchte, denen zufolge inzwischen auch an einer Schnittstelle für MMX und 3D-Beschleunigerkarten gearbeitet wird, hat Westwood allerdings noch nicht geantwortet. Wir tippen ohnehin auf das Gegenteil: Um Spieler mit leistungsschwachen PCs nicht zu vergraulen, wird die Grafikengine nach wie vor den alten 320x200 Pixel-Modus unterstützen. Für die Zwischensequenzen wurden Schauspieler in gezeichnete Hintergründe einmontiert – bei Westwood spricht man von Videa-Footage in einer Gesamtlänge von mehreren Stunden. Die nicht spielbaren Anteile des RPGs sollen allerdings auch nicht überbewertet werden. Angesichts der vielen Neuerungen (80 verschiedene Zaubersprüche, mehrere Handlungsverläufe und eine vielversprechende, neue Gegner-KI) wird der Spieler ohnehin wenig Lust haben, sich ständig nur Videoclips anzusehen. Da sich am Grundkonzept der Götterdämmerung seit 1996 nur wenig geändert hat, gilt unser ausführliches Preview in Ausgabe 9/96 nach wie vor als hochaktuelle Informationsquelle. Um Ihnen das Durchhalten bis zum Herbst etwas erträglicher zu gestalten, veröffentlichen wir aber einige brandneue Bilder.

Thomas Borovskis ■



3D-beschleunigt oder nicht? Westwood gab zur MMX- oder Direct-3D-Unterstützung noch kein konkretes Statement ob. Wir vermuten: „oder nicht".



RELEASE

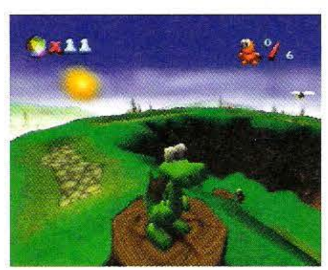
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Westwood Stud.
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1997



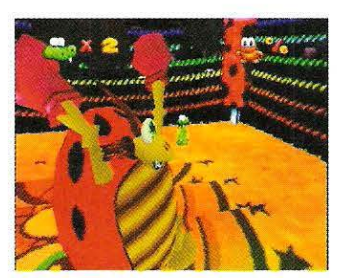
In den teils sehr wirren Levels verliert man schnell die Orientierung.



Crocs Bewegungsfreiheit läßt lebensgefährliche Fehltritte zu.



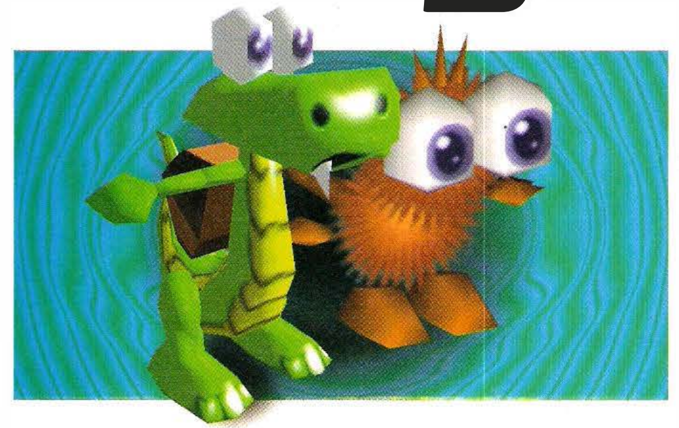
Die romantische Insel ist von hohen Positionen aus gut zu überblicken.



Diesen Marienkäfer muß Croc lediglich auf den Rücken werfen.

Croc – Legend of the Gobbos

See you later



Mit Super Mario 64 ist Nintendo neben einem echten Verkaufsschlager auch die Neudefinition eines Genres gelungen. Anstatt in den meist zweidimensionalen Levels eine ebenso zweidimensionale Figur von links nach rechts zu bewegen, können Besitzer der Spielkonsole Nintendo 64 ihren Mario nach Herzenslust im freien Raum bewegen. Der große Erfolg dieser Software sorgt bei anderen Herstellern für schlaflose Nächte.

Mit Croc möchte das britische Softwarehaus Argonaut einen ähnlichen Erfolg landen. Da Spiele wie Super Mario 64 auf anderen Spieleplattformen fast gänzlich unbekannt sind, konzentrieren sich die Anstrengungen der Londoner ganz auf die Spielekonsolen Saturn und PlayStation sowie auf den PC.

Vor vielen Jahren wurde das Krokodilbaby Croc in einem Weidenkorb an den Strand der Gobbo-Insel gespült. Obwohl sich Croc in Größe und Aussehen stark von den Gobbos unterschied, wurde er von den wollknäuelartigen Wesen stets wie einer der Ihren behandelt. Eines Tages wurde der Magier Baron Dante auf dieses harmonische Volk aufmerksam und belegte aus purer Bosheit die gesamte Insel mit einem Fluch. Die Gobbos wurden in Kisten gesperrt und gegen ihren König aufgehetzt, der schließlich in einem Käfig landete und nur noch eine einzige Hoffnung hatte: Croc! Der König der Gobbos schickte das Krokodil zusammen mit einem magisch begabten Vogel auf den Weg, um alle Untertanen zu befreien und die Schergen von Baron Dante zu besiegen.



Gängige 3D-Grafikkarten bekommen mit Crocs vollständig animierter und mit Transparenzeffekten gestalteten Welt einiges zu tun.

Featureismus

Die Spielfigur kann sich, wie etwa bei Tomb Raider, in den einzelnen Levels frei bewegen und steht stets unter der völligen Kontrolle des Spielers. In den meist sehr übersichtlich aufgebauten Levels hat Croc nun die Aufgabe, die Holzkisten zu finden, in denen Baron Dante einzelne Gobbos gefangenhält. Bei jedem der 40 Level ist eine Mindestanzahl an Gobbos zu befreien – findet man noch mehr, kommt man in den Genuß eines der insgesamt 20 Bonuslevels. In den Kisten sind aber auch noch andere Goodies verborgen: Diamanten, die als Lebensenergie dienen und für Extraleben sorgen, farbige Edelsteine, die den Zugang zu weiteren Gobbos freischalten, und Puzzleteile, die nochmals weitere Level offenlegen. Andere (meist gut versteckte) Gegenstände frieren Crocs Gegner ein oder machen das Krokodil unsichtbar.

Adventure

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieser Art wird es bei Croc nicht darum gehen, im Eiltempo durch die Levels zu hetzen, Hindernisse zu überspringen und dabei möglichst viele Gegner ins Jenseits zu



Lava-Welten verlangen ein gutes Auge und eine sehr sichere Hand.


Snowboarder kommen mit Crocs Fähigkeiten voll auf ihre Kosten.


Am Ende jedes Spielabschnitts wartet ein Endgegner auf das Krokodil.


Auch unter Wasser trifft Croc auf so manch unangenehmen Zeitgenossen.

schicken. Vielmehr besteht die Herausforderung des Spiels darin, den verzwickten Aufbau der relativ kleinen Level zu durchblicken und den Widrigkeiten der Dreidimensionalität zu entgehen. Die Spielabschnitte sind gepflastert mit beweglichen Plattformen, zerbrechenden Bodenplatten und versteckten Schaltern. Zum Ausgleich werden die Gegner recht einfach zu besiegen sein, die Gefahr eines Ablebens geht in der bisherigen Version jedenfalls eher von der Ungeschicklichkeit des Spielers als von den 50 Gegnertypen aus. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades weist Croc eine recht kindliche Grafik auf, welche so manchen älteren Spieler zumindest anfangs erschrecken dürfte. Der auf Spielkonsolen übliche und längst akzeptierte Grafikstil wird es Croc schwer machen, auf PCs für Furore zu sorgen – implizieren die knuddeligen Wesen doch ein kindgerechtes und damit schlichtes Gameplay. Die meisten der bislang fertigen Levels erfordern allerdings ein erhebliches Kombinations- und Reaktionsvermögen, so daß die vermeintliche Zielgruppe sehr wohl Schwierigkeiten bei deren Lösung bekommen könnte.

Plattformspiele

Im Augenblick machen die Engines für Sonys PlayStation und Segas Saturn einen fertigen Eindruck, lediglich am Leveldesign wird noch gefeilt. Aus beiden Spielkonsolen wird das letzte Quentchen an optischer und akustischer Leistungsfähigkeit herausgekitzelt, Dolby Surround Sound, realistische Lichteffekte oder gefilterte Texturen werden (wenn dies auf der jeweiligen Plattform möglich ist) unterstützt. Da von Anfang an feststand, daß Croc für diese beiden Konsolen sowie für den PC entwickelt wird, haben die Programmierer bei Argonaut Software ein universelles Skript-System entwickelt, mit dem plattformunabhängig das Leveldesign und das Aussehen der Lebewesen bestimmt werden kann. Auch die Spielgrafiken und die Texturen, mit denen nahezu alle Objekte überzogen sind, müssen nur ein einziges Mal erstellt werden. Die eigentliche Aufgabe der Programmierteams besteht daher vor allem in der Erstellung der unterschiedlichen Engines, schließlich muß jede Hardware gesondert angesprochen werden. Da die Konsolen seit deren Markteinführung eine unveränderte Hardwareausstattung besitzen, fällt das Entwickeln entsprechender Programmroutinen vergleichsweise leicht. Anders beim PC: Da es kaum zwei identische PCs gibt, verlangt die Programmierung einen wesentlich höheren Aufwand. Obwohl Croc ein Windows 95-Spiel ist und auf Microsofts Programmierschnittstelle DirectX zugreifen wird, können bestimmte Hardwarekonfigurationen dennoch zu Systemabstürzen führen. Auch die Versprechung des Projektleiters, aus jeder PC-Hardware das Bestmögliche herauszuholen, ist dafür verantwortlich, daß die PC-Version von Croc erst Monate nach den Konsolenversionen fertig sein wird. Als offizieller Release wird September diesen Jahres angegeben, ein vertrauliches Gespräch mit den Programmierern deutet jedoch eher auf einen etwas späteren Veröffentlichungstermin hin. Das Warten könnte sich lohnen: Sollten die Engländer auch auf dem PC das zustandebringen, was sie auf den Konsolen bislang geschaffen haben, könnte endlich auch im PC-Bereich das „klassische" Jump&Run wiederbelebt werden. **Harald Wagner** ■




Einige Level sind surrealistisch angelegt: Schwebende Maschinenteile und bewegliche Plattformen fordern das Reaktionsvermögen.



Croc muß durch Levels gesteuert werden, die mit Rätseln und Fallen übersät sind. Die eigentlichen Gegner sind relativ harmlos.



D.O.G – Fight for your Life

Rasenmäher

Bereits vor zwei Jahren tauchte Funsafts ehemals Maxx genanntes Actionrennspiel in den Releaselisten auf, Monot für Monat verschob sich der Veröffentlichungstermin. Das längst nicht mehr für existent gehaltene Produkt steht nun, mit neuem Namen und verändertem Konzept, kurz vor der Fertigstellung.

Die Namensänderung wurde notwendig, da vor etwa einem Jahr ein Spiel mit dem Namen M.A.X die Strategiefans erfreute. Maxx heißt jetzt D.O.G, sonst ändert sich viel: D.O.G – Fight for your Life hat sich zu einer interessanten Mischung aus Carmageddon und G-Nome entwickelt. In voraussichtlich über 40 Missionen wird der Spieler den Auftrag haben, fast alles zu zerstören, was sich in der Voxel-Landschaft bewegt. Ausgerüstet mit einem von drei unterschiedlichen Fahrzeugtypen rast man völlig frei beweglich über die meist unbefestigten Pisten und Wiesen, stets auf der Hut vor ähnlich gut ausgerüsteten, gegnerischen Fahrern. Dazu steht zu Beginn lediglich eine MG zur Verfügung, durch gelegentlich herumliegende Power-Ups stehen aber insgesamt fünf Waffensysteme zur Verfügung. Der Clou des Programms besteht in der Möglichkeit, aus dem Fahrzeug auszusteigen und so die Beweglichkeit (und Verletzlichkeit) deutlich zu steigern. Es lassen sich auch gegnerische oder verwaiste Fahrzeuge übernehmen, dies ist besonders dann sinnvoll, wenn das eigene Gefährt bereits zu größeren Teilen zerstört ist.



Landschaftsvielfalt

Über die Art des Spiels scheint sich Funsoft erst vor recht kurzer Zeit einig geworden zu sein, da im Augenblick erst eine Handvoll Missionen fertig ist. Diese machen aber einen ausgezeichneten Eindruck, da alles geboten wird, was das Spielerherz begehrt: schnelle, actionreiche Rambo-Parts, eher behäbige Zielsuch-Sequenzen, limitierte Munition, versteckte Power-Ups etc. Auch die Arten der Missionen sind vielfältig: In einigen Missionen muß man ein Objekt infiltrieren, wobei man nur gehend oder schwimmend ans Ziel kommt, andere Missionen verlangen gewagte Rasereien über Schlammpisten oder ein kontrolliertes Driften auf Eisflächen. Die Landschaften wurden mit der von Comanche bekannten Voxel-Technologie generiert, anders als bei anderen Programmen mit dieser Grafik-Engine ist die Landschaft in D.O.G aber nicht statisch. So hinterlassen Fahrzeuge dauerhaft ihre Spuren im Sand, Wasserflächen sind animiert, und Minen verursachen tiefe Krater auf dem Terrain. Leider erreicht die Darstellung im augenblicklichen Entwicklungsstadium noch nicht das von Comanche 3 verwendete Niveau, gigantisch aufgeblähte Pixel fallen an einigen Stellen unangenehm auf.

Harald Wagner ■



Auf weiten Stränden ist das Bekämpfen gegnerischer Fahrzeuge angenehm einfach. In rauhem Gelände sollte man dazu besser aussteigen.



Auch bei vielen „aufgesetzten" Objekten ist die Grafik überaus schnell. Der Verzicht auf dreidimensionale Objekte macht dies möglich.



Diese gut befestigte Wasserburg ist nur mit viel Geduld einzunehmen.



Solche tiefen Krater hinterläßt ein mehrfacher Raketeneinschlag.



RELEASE	
Genre	Action
Hersteller	Funsoft
VERÖFFENTLICHUNG	
Juli 1997	

Constructor

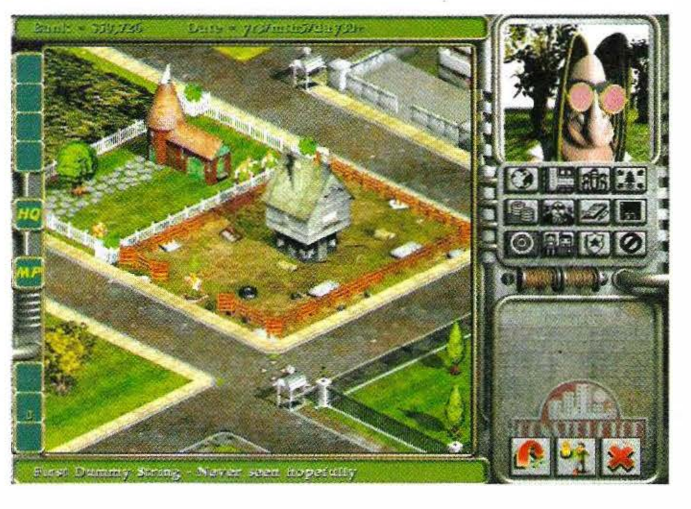
Constructiv



Es sieht aus wie Theme Park, spielt sich ein bißchen wie Die Siedler und ist im Grunde genommen ein Echtzeitstrategiespiel wie Command & Conquer: Bei Constructor vom britischen Label System 3 jagen Sie Ihren spießigen Nachbarn die Mafia auf den Hals, sprengen Gartenhäuschen in die Luft und lassen angeheuerte Hippies mit dem Ghettoblaster aufmarschieren.



Highlife auf der Kreuzung: Die Hippies drehen die Anlage voll auf – sehr zur „Freude" der Anwohner (großes Bild). Für jedes Gebäude brauchen Sie Rohstoffe wie Holz, Zement und Ziegelsteine, aus denen schmucke Villen und luxuriöse Bungalows, aber auch einfache Bretterbuden entstehen.



Zu laut gefeiert? Zu früh am Morgen Rasen gemäht? Zu spät die überhängenden Äste gestutzt? Unsaubere Gläser? Alles denkbar schlechte Voraussetzungen für ein harmonisches Verhältnis zu Ihrem Nachbarn. Und das Spieldesign von Constructor sieht auch nicht gerade vor, die freundschaftlichen Beziehungen zu Ihren Anrainern nachhaltig zu verbessern. Ganz im Gegenteil: Beim Kampf um Grundstücke, Wohnhäuser und Mieter sind Tugenden wie „Rücksicht" oder „Toleranz" völlig fehl am Platz, will man die Konkurrenten in die Knie zwingen. Sie starten mit einem kleinen Anwesen auf isometrischem Terrain und einigen „Workgangs", die zunächst nur ein Sägewerk bauen können. Das funktioniert ähnlich wie in Theme Park oder Theme Hospital: Gebäude auswählen, Größe bestimmen, Rahmen aufziehen – fertig. Sobald ein Arbeitstrupp (bestehend aus Vorarbeiter und einigen Malochern) etwas Holz produziert hat, errichten Sie das erste Wohngebäude, das Sie natürlich sofort vermieten. Bei den meisten Bewohnern haben Sie die Wahl, ob Sie die monatliche Miete kassieren oder stattdessen Angestellte „produzieren" lassen wollen. Wer alle Wohngebäude-Varianten konstruiert hat, darf die nächste Fabrik-Generation bauen; unter anderem kommen im Lauf der Zeit Zement-, Stahl- und Ziegelsteinwerk hinzu, die zum Teil upgegradet werden können. Außerdem im Angebot: Spezialanlagen wie die Pizzeria (Stammsitz der Mafia), der Werkzeugladen (Einbrecher), die Kneipe (Biker-

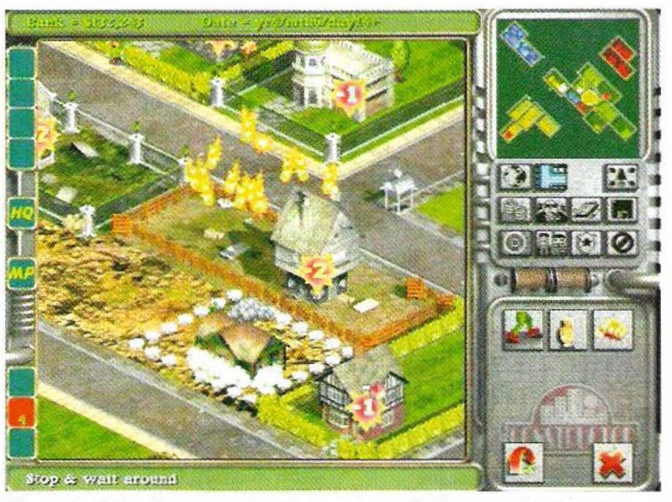
Gang) und die Wohngemeinschaft (Hippies). Wenn der Platz knapp wird, können Sie zusätzliche Parzellen von der Gemeinde erwerben und besiedeln – wer zuerst kommt, baut zuerst!

Mieterschutzbund

Die Mieter werden bald anspruchsvoller und geben sich nicht mehr mit der Standardlösung „Holzhütte, Bauzaun & Wiese" zufrieden: Die einen hätten gern ein paar schattenspendende Apfelbäumchen, die anderen legen Wert auf ein feudales Schlafzimmer oder eine geräumige Küche. Erfüllt man ihre Wünsche selbst langfristig nicht, ziehen sie aus oder lassen sich mit dem Nachwuchs wesentlich mehr Zeit. Aufgrund des knapp bemessenen Zeitlimits bringen unregelmäßige Zufallsereignisse auch den gelassensten „Constructor" ins Rotieren. Um eine durchdachte Infrastruktur kommt man deshalb nicht herum: Polizeistationen sorgen für die Sicherheit der Bevölkerung, Krankenhäuser pflegen angeschlagene Bürger gesund, und Schulen gewährleisten eine solide Ausbildung des Nachwuchses.

Zaungäste

Ihre Nachbarn schauen dem Treiben natürlich nicht untätig zu, sondern expandieren eigenständig ihre Imperien – und zwar in Echtzeit. Einen gewissen Schutz vor Schlägertrupps und anderem Gesindel bieten Zäune und Mauern, die man um Grundstücke ziehen kann. Wird eines Ihrer Gebäude von Angreifern mit Kreissägen zurechtgestutzt, schreiten die Arbeiter mit Knarren ein und vertreiben den Eindringling. Neben dem kurzweiligen Besiedeln an sich machen natürlich die hinterhältigen Sabotage-Akte am meisten Spaß: Umherwandelnde Zombies versetzen die Mietparteien in Angst und Schrecken, debile Zirkus-Clowns fackeln mit Zündhölzern ganze Stadtteile ab, und Mr. Fixit legt mal eben die Kanalisation lahm. Gesteuert werden die Figuren meistens indirekt über Icons, was dem C&C-Spieler eine gewisse Einarbeitungszeit abverlangt. Damit Sie auch im heftigsten Trubel noch den Überblick behalten, können Sie jederzeit Mini-Maps, Info-Menüs und Diagramme einblenden lassen.



Wenn ein Gebäude wegen Altersschwäche explodiert, werden dadurch auch die umliegenden Wohnhäuser in Mitleidenschaft gezogen.

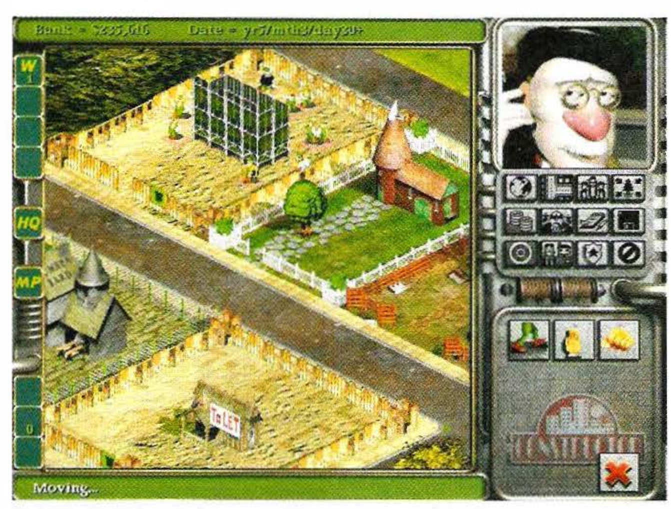
Witzischkeit kennt keine Grenzn

Ebenso wie Theme Park versteckt Constructor seine Komplexität unter einem „Och, wie niedlich..."-Mäntelchen: Vor der ausnehmend schön gerenderten Kulisse mit Dutzenden von Gebäuden mühen sich die knuffig animierten Kerle mit voluminösen Preßlufthammern ab, und Wachhunde jagen ungebetene Besucher ums Haus. Schwierigkeitsgrad und Spielzeit lassen sich durch vier grundverschiedene Varianten regeln: Im „Financial"-Modus gewinnt z. B. der vermögendste Baulöwe, während es in „Ego Mania" darum geht, möglichst schnell jeweils ein Exemplar jedes Gebäudes zu errichten. Auf einer verhältnismäßig kleinen und überschaubaren Karte spielt „World Domination", bei der man die Vorherrschaft über das gesamte Gebiet anstrebt. Die größte Herausforderung stellt schließlich der „Utopian State" dar, in dem Ihre Aufgabe darin besteht, die Bewohner möglichst glücklich zu machen. Logisch, daß sich bei einem derartigen Spiel haßfördernde Multiplayer-Einlagen geradezu aufdrängen. Folgerichtig werden sich im Netzwerk maximal vier Architekten gegenseitig die Keller unter Wasser setzen können. Wenn's nach System 3 und der deutschen Acclaim-Niederlassung geht, müssen Sie sich dafür nicht mehr allzulange gedulden: Im August '97 wird eine der witzigsten Attraktionen im Echtzeit-Gewerbe Bullfrogs Dungeon Keeper Konkurrenz machen.

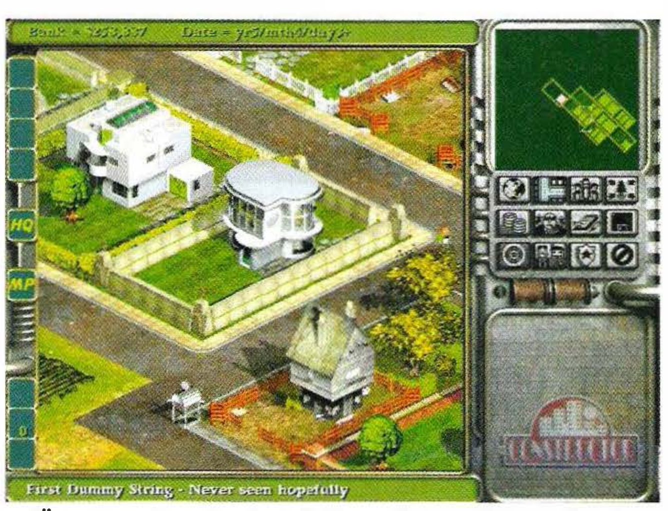
Petra Maueröder ■



RELEASE	
Genre	Strategie
Hersteller	System 3
VERÖFFENTLICHUNG	August 1997



Sobald ein Gebäude fertiggestellt wurde, signalisiert das „To let"-Schild interessierten Bürgern die Bezugsfertigkeit.



Die Übersichtskarte rechts oben zeigt Ihnen nicht nur die eigenen Grundstücke, sondern informiert Sie auch über die Aktivitäten der Gegner.





Praktisch: Bei der Aufstellung können Sie optional die Formation des nächsten Gegners zum direkten Vergleich einblenden lassen.

Hattrick! Wins

Gewinnertyp



Service für die Fans: Eine schmucke Anzeigetafel komplettiert die Arena.



Bosman und die Folgen: Die Transfers unterliegen neuesten Bestimmungen.

Was einige handverlesene Journalisten bereits auf der Kölner Regionalmesse Computer ´95 zu sehen bekamen, wird im August ´97 vor allem Ascarons Anstoß 2 und dem Bundesliga Manager 97 mächtig Konkurrenz machen: Hattrick! Wins von Ikarion geht in diesen Tagen in die Beta-Phase! Wir informieren Sie über den aktuellen Stand der Dinge.



Lars Ricken hätt's nicht schöner hinbekommen: Über 400 Torszenen zeigen die packendsten Situationen aus mehreren Perspektiven.

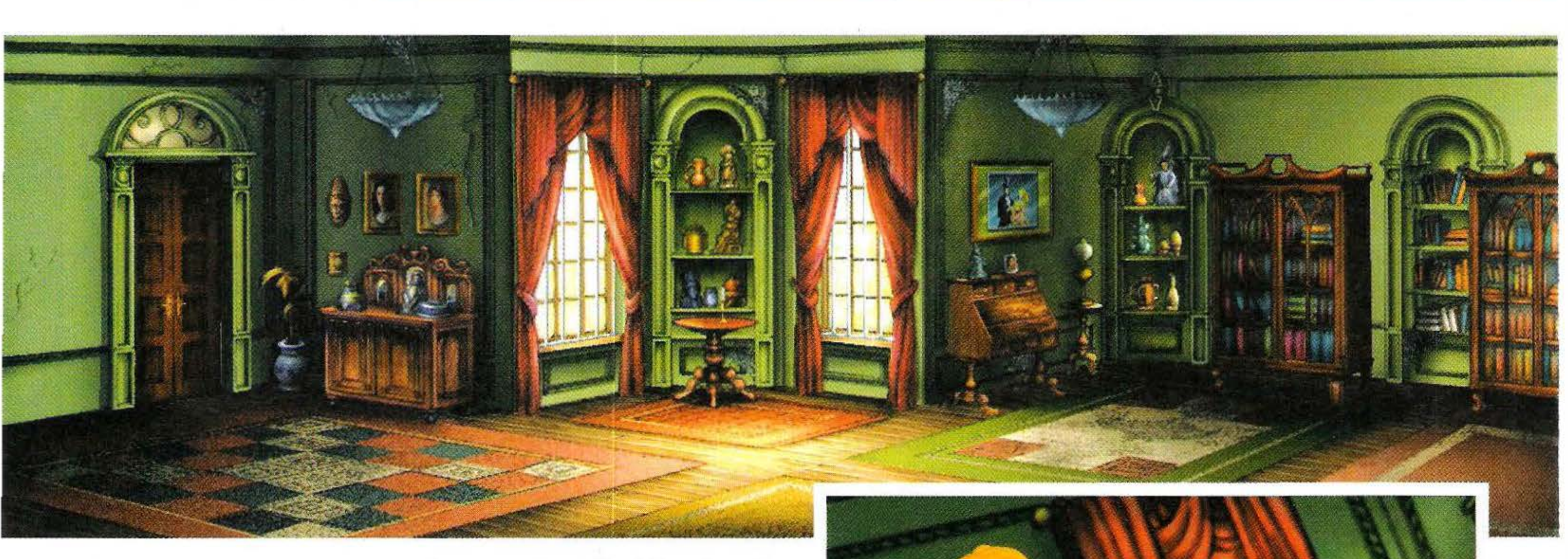
Der Titel deutet es an: Hattrick! Wins ist die Fortsetzung zu Hattrick!, der zu den beliebtesten und meistverkauftesten seiner Art gehört. Hinter der eher spröden Oberfläche verbirgt sich ein Fußballmanager wie aus dem Lehrbuch der deutschen Computerspiel-Industrie: Als Manager und/oder Trainer organisieren Sie Aufstellung, Training, Taktik, Transfers, Stadion-Ausbau und Sponsoring (TV-Rechte, Banden-/Trikotwerbung), um nur einige Bereiche zu nennen. Vor allem hinsichtlich der Statistiken und Analysen hat der Nachfolger gewaltig an Aussagekraft und Informationsfülle zugelegt; viele Optionen wurden komplett überarbeitet oder neu hinzugefügt. Dabei werden Sie nicht in die Verlegenheit kommen, aus zehn verschiedenen Eigentumswohnungen oder 16 Trainingslagern wählen zu müssen – soweit erforderlich, wurden gängige Features zusammengefaßt (z. B. Aktienfonds statt einem Dutzend einzelner Aktien). Beinahe schon selbstverständlich: Hattrick! Wins umfaßt 1. und 2. Bundesliga, die Regionalligen und sämtliche Pokalwettbewerbe (UEFA Cup, Champions League usw.), dazu Hallenmasters und Länderspiele. Die Datenbank verwaltet ca. 600 europäische Vereine mit etwa 6.000 Spielern, die im Editor beliebig manipuliert werden können.

„Rubi" spricht

Wir können uns Ihre fragenden Augen lebhaft vorstellen: „Und was soll daran so toll sein?" Zum Beispiel das sogenannte „Virtual Match System", das jede Begegnung in Echtzeit berechnet; Ikarion beteuert glaubhaft, daß wirklich alle relevanten Spielerwerte (insgesamt mehr als 40!) in die Kalkulation der Ergebnisse einfließen. Damit's auch schön realistisch zugeht, wurden etwa 1.000 reale Spiele analysiert – das „Auswürfeln" von Resultaten hat Hattrick! Wins somit nicht nötig. Premieren-Charakter haben auch die rund 400 „Dynamic Motion Display"-3D-Spielszenen, deren Engine eigens für Hattrick! Wins entwickelt wurde. Bei der Suche nach einem passenden Kommentator kam ARD-Maskottchen Gerd Rubenbauer zugute, daß er zu den letzten frei herumlaufenden TV-Reportern gehörte, die noch nicht bei anderen PC-Spielen vorgesprochen haben – was ihm doch glatt ein Sprachausgabe-Engagement bei Ikarion eingebracht hat. Nicht gerade selbstverständliche Features wie Multiplayer-Modus (geplant: Netzwerk- und Internet-Option), Automatik-Funktionen, exportierbares Managerprofil, Druck-Funktion für Tabellen und Diagramme und acht „Szenarien" mit herausfordernden Aufgaben beweisen: An der Spitze des Genres wird's verdammt eng. Mit konkreten Test-Ergebnissen und einem aufschlußreichen Vergleich mit Anstoß 2 (ebenfalls ein Win95-Only-Programm) können wir in einer der nächsten beiden Ausgaben dienen.

Petra Maueröder ■



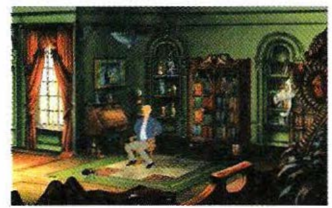


Das fängt ja gut an: ein brummender Schädel, gefesselt an einen Stuhl, umgeben von lodernden Flammen, und argwöhnisch beäugt von einer flauschigen Tarantel – George Stobbord steckt mächtig in der Tinte. Wie ist er bloß in diese mißliche Lage geraten? Und vor allem: Wie kommt er da wieder heraus? Antworten auf diese Fragen liefert Ihnen Baphomets Fluch 2, die Fortsetzung zu einem der besten Adventures des 96er Jahrgangs.

Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis

Spiegel-Affäre

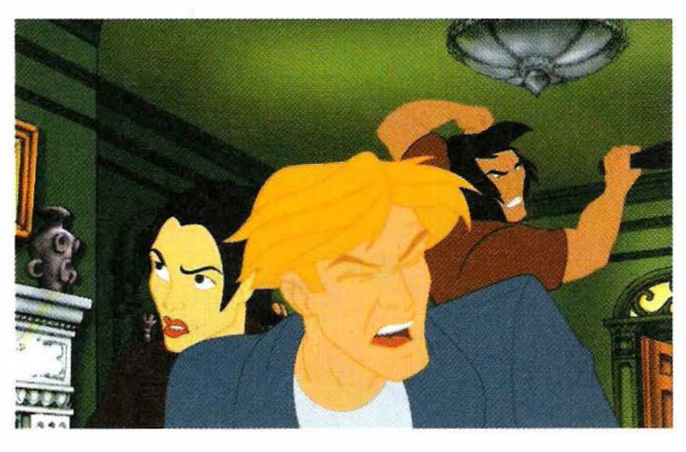
Hossa: Eine uralte Legende rund um die zwei rivalisierenden Maya-Gottheiten Quetzacoatl und Tezcatlipoca bildet den Ausgangspunkt zu einer packenden Jagd auf drei antike Schilde, an der neben dem zwielichtigen Kokainhändler Karzac und seinem Kunden Professor Oubier (ein namhafter Archäologe und Maya-Experte) auch die Enthüllungs-Journalistin Nicole Collard beteiligt ist. Eher per Zufall wird George in diese Angelegenheit hineingezogen: Seine alte Flamme Nicole hat bei ihren Recherchen einen meisterlich geschliffenen Onyx-Stein mit seltsamen Schriftzeichen gefunden. Was sie nicht weiß: Sie besitzt damit einen jener drei Schilde, hinter dem ihre beiden Verfolger her sind. Unvorsichtigerweise arrangiert Nicole ein Treffen mit Professor Oubier und bittet George, sie dabei zu begleiten. Bei ihrer Ankunft werden unsere beiden Hauptdarsteller allerdings von zwei Mexikanern erwartet und



Pfui Spinne: Die Tarantel kommt dem großen Blonden gefährlich nahe.



Die Ermittlungen führen George um den ganzen Globus. Hier: London.



kurzerhand außer Gefecht gesetzt. Nicole wird entführt, und George...tja, und hier schließt sich der Kreis zur Einleitung.

Talkshow

„Bei Baphomets Fluch wird viel geredet", resümierte unser Redakteur vor zehn Monaten im Rahmen des PC Games-Reviews. Dieser Stoßseufzer über die arg ausufernden Dialoge war offenbar bis auf die britische Insel zu hören. Jedenfalls beteuert die Crew rund um Chef-Designer Charles Cecil vom englischen Hersteller Revolution Software (Lure of the Temptress, Beneath of the Steel Sky), daß der Smalltalk bei der Fortsetzung seinem Namen ge-

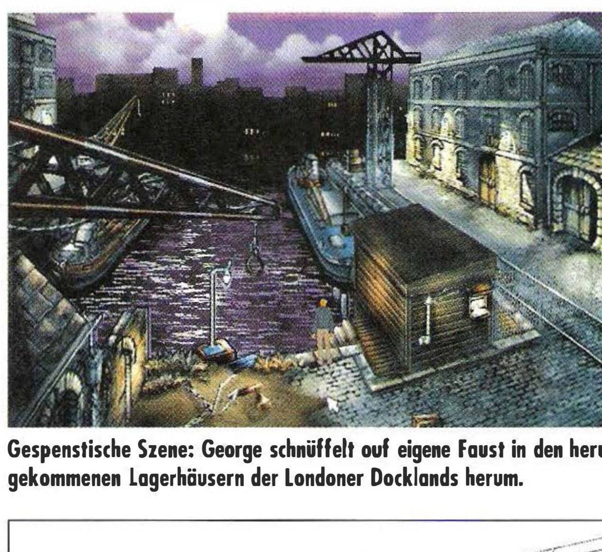


recht wird und die Akteure etwas schneller zur Sache kommen. Ganz allgemein läßt sich die Absichtserklärung von Revolution Software auf die griffige Formel „Mehr Rätsel, weniger Gelaber" bringen: Klassische Adventure-Puzzles im LucasArts-Format werden wieder stärker in den Vordergrund gerückt, ohne die vielgelobte epische Komponente zu vernachlässigen. Die Story wird einen gewaltigen Zahn zulegen: mehr Dynamik, höhere Puzzle-Dichte, mehr Atmosphäre. Außerdem wird der Komfort für den Spieler gesteigert: Beim Ansteuern eines Bild-Ausgangs muß man ab sofort nicht mehr warten, bis sich der Akteur beispielsweise zu einer Tür bequemt hat. Seit neuestem genügt ein Doppelklick, um direkt durch den Ausgang zu verschwinden.

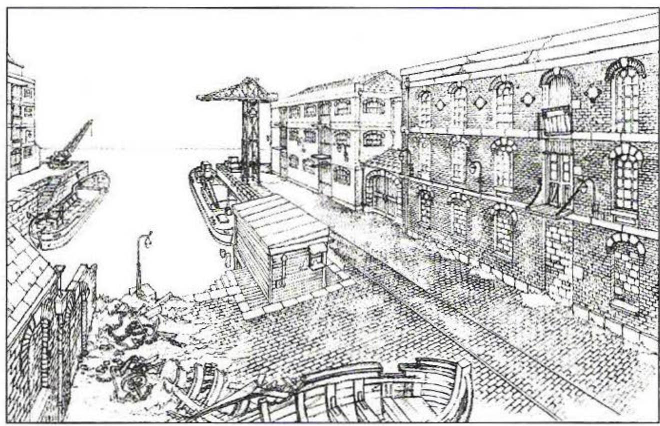
Movie Stars

Schon beim ersten Teil wurden hinsichtlich der Grafik Vergleiche mit Disney-Zeichentrickfilmen angestellt: handgezeichnete Vorlagen, professionelle Comic-Animationen, kinoreife Cut-Scenes, gekonnte Schnitte und waghalsige Kameraperspektiven, dazu extrem weiches Scrolling (auch parallax – ein Novum im Adventure-Gewerbe) und einwandfreies Scaling, also das perspektivische Vergrößern und Verkleinern einer Person, sobald sie sich dem Betrachter nähert bzw. von ihm entfernt. Außerdem nicht gerade „alltäglich": eigens produzierte Bewegungsabläufe für jede nur denkbare Aktion, wozu natürlich auch Fehlversuche beim Kombinieren von Gegenständen gehören. Ist das alles überhaupt noch zu toppen? Sieht fast so aus: Revolution Software legt vor allem bei den Special Effects gewaltig eins drauf und baut damit den Vorsprung auf technologischem Gebiet weiter aus. Beispiel: Wenn sich eine Figur durch Rauchschwaden hindurchbewegt, wird dieser Vorgang durch 16 Transparenz-Abstufungen realistisch wiedergegeben. Ähnliches gilt für schattenwerfende Gebäude und Objekte sowie für Bewegungen, die durch Fensterscheiben „gefiltert" werden. Unter dem Stichwort „Geometric sprite transformation" kündigt der Hersteller ein optimiertes Scaling-Verfahren an, bei dem sämtliche Details erhalten bleiben. Um den „Abziehbild-Effekt" (sprich: Sprites wirken auf dem Hintergrund wie „aufgeklebt") weitestgehend zu vermeiden, wird seit neuestem mit „Alpha Blending" gearbeitet. Vorteil: Die Kanten der Figuren werden ähnlich dem bekannten „Anti-Aliasing" weichgezeichnet und fügen sich daher harmonisch in die sanft scrollende Kulisse ein. Zusätzlich soll ein verbesserter Videoplayer die Darstellungs-Qualität der Zwischensequenzen (Auflösung, Frames usw.) nachhaltig verbessern. Wen wundert es da, daß Baphomets Fluch 2-Held George Stobbard neben den beiden Standup-Comedians Guybrush „Monkey Island" Threepwood (LucasArts) und Floyd (Adventure Soft) zum engen Favoritenkreis dieser Adventure-Saison gehört? Mal sehen, ob der anvisierte Release-Termin „November '97" eingehalten werden kann.

Petra Maueröder ■



Gespenstische Szene: George schnüffelt auf eigene Faust in den heruntergekommenen Lagerhäusern der Londoner Docklands herum.



Die Original-Vorlage: Alle Animationen und Kulissen wurden handgezeichnet, eingescannt, nachbearbeitet und schließlich koloriert.



Die Studie zeigt einen der Charaktere (Prof. Oubier) von mehreren Seiten.



Handarbeit: bei Baphomets Fluch 2 werden echte Zeichner eingesetzt.



Licht aus, Spot an: Per Schiff gelangt George auf eine karibische Insel. Auf der Suche nach brauchbaren Informationen stolpert er mitten in Filmaufnahmen.



RELEASE	
Genre	Adventure
Hersteller	Revolution Soft.
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997





Das Hauptmenü (unterer Bildrand) wird nur bei gedrückter Leertaste eingeblendet. Aktiviert sind die Verteidigungs-Modi (blaue Symbole).

Conquest Earth (Nachtrag zum Preview in PCG 3/97)

C&C war gestern...

Als wir vor fünf Monaten bei Data Design in Birmingham waren, wurde uns mit Conquest Earth ein Spiel vorgestellt, das sich in vielerlei Hinsicht von typischen Vertretern des Echtzeitstrategie-Genres unterschied. Die erste spielbare Beta-Version, die uns jetzt zum Antesten in die Redaktion geschickt wurde, zeigte, daß die damalige Einschätzung wohl noch arg untertrieben war.



Der Spielstand kann im Statistik-Fenster nach Bewältigung der einzelnen Missionen gespeichert werden. Obwohl man sich oft genug danach sehnt, ist „Saven" während des Spiels nicht erlaubt.



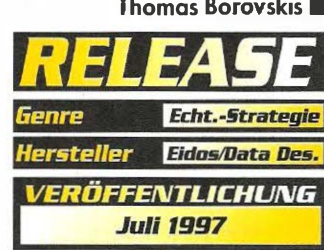
Erst wenn der Spionagesatellit in den Orbit gehoben wurde, lassen sich bestimmte Kartenausschnitte festhalten und auf den drei Mini-Screens (rechts) anzeigen.

Verflixt und zugenäht – warum bewegen sich diese Faulpelze nicht?", "Wo ist denn hier das Bau-Menü?" und "Schieß doch endlich zurück – na schieß doch!" – so oder so ähnlich wird ein C&C-Spieler seine ersten fünf Minuten mit Conquest Earth kommentieren. Das klingt nach Frust – und tatsächlich können solche Gefühle aufkommen, wenn man von dem Spiel nicht mehr erwartet als von einem x-beliebigen C&C-Clone. Conquest Earth ist aber kein einfacher C&C-Clone. Und genau deswegen sollte der Spieler fast alles vergessen, was er sich in den letzten zwei Jahren angewöhnt hat. Um die vielen Ideen und Neuerungen in dem Spiel unterzubringen, war Data Design gezwungen, eine völlig eigenständige Benutzerführung zu entwerfen. Was dabei herauskam, ist ein hochflexibles Interface, das C&C-verwöhnten Spielern auf der anderen Seite aber intensive Einarbeitung abverlangt. Hierzu ein Beispiel: Mit den Cursortasten können Fahrzeuge und Soldaten eigenhändig durch feindliche Reihen dirigiert werden. Wer sich diese Knochenarbeit sparen will, kann dem Computer das Fahren überlassen (rechter Mausklick auf die Zielposition) und sich nur um das Schießen kümmern. Dabei ist es unerheblich, ob sich die Einheit vom Feindobjekt entfernt oder sich ihm nähert. Während die Einheit brav den vorgeschriebenen Weg benutzt, kann sich der Spieler einzelne Gegner zum Beschuß herauspicken. Beim großen Vorbild von Westwood wäre so viel Flexibilität undenkbar.

Die Macht der Gewohnheit

Gewöhnungsbedürftig ist auch der ständige Griff zur Leertaste, mit dem das Hauptmenü am unteren Spielfeldrand aufgeklappt wird. Durch die dort angebotenen Funktionen kann sich die Leistungsfähigkeit der KI erst richtig entfalten. Neben den Bau-Menüs für Einheiten und Gebäude verstecken sich hier insbesondere auch die einzelnen Verteidigungs- und Angriffsmodi (vgl. Special in PC Games 3/97). Für Anfänger sehr hilfreich: Im Rampage-Modus, der nur in der Schwierigkeitsstufe „Easy" erscheint, finden die Einheiten von alleine ihren Weg zum nächstgelegenen Gegner oder Feindgebäude. Umgewöhnen muß sich der Spieler allerdings nicht nur beim Wechsel von C&C (oder Warcraft) auf Conquest Earth, sondern auch beim Sprung von der menschlichen auf die Alien-Kampagne: Das Benutzerinterface, die Einheiten, ja, das gesamte Spielkonzept läuft aus Sicht der Jupitianer anders. Während die Menschen 15 klar differenzierte Einheitentypen auf ihrer Seite haben, lassen sich höherwertige Alien-Krieger durch das „Zusammenmorphen" von Standard-Kriegern erlangen, beispielsweise ergeben fünf Jupitianer zusammen ein schlagkräftiges Kampfflugzeug. In der von uns gespielten Beta-Version verhielt sich das Programm auch in den höheren Missionen noch sehr stabil, und die Grafik wirkte genauso detailliert wie auf den mittlerweile fünf Monate alten Screenshots. Leider hatten wir beim Einstieg in das Spiel noch einige Probleme. Wie bereits erwähnt, können einem C&C-Spieler die vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten und die daraus resultierende Komplexität wie eine kalte Dusche vorkommen. Ein Tutorial, das den Einsteiger behutsam an die Finessen der Benutzeroberfläche heranführt, sollte Data Design bis zum baldigen Release also unbedingt noch integrieren.

Thomas Borovskis ■



X-COM 3: Apocalypse

Akte X-COM

Für den 7. März 2084 sollten Sie sich vorsichtshalber schon mal nichts vornehmen. Denn das ist der Tag, an dem wir zurückschlagen! Fiese Außerirdische, die entgegen landläufiger Vorstellungen weder sonderlich klein noch zwangsläufig grün sind, gelangen über riesige Dimensions-Tore in unsere Galaxis und nisten sich in Schulen, Büros, Wohnungen, Kinos und Einkaufszentren ein. Weil Scully & Mulder mit ihrer Weisheit längst am Ende sind, werden Sie kurzerhand zum Ober-Ghostbuster der Elite-Einheit X-COM befördert. X-COM? Ist das nicht jene Organisation, die bereits anno 1994 in UFO: Enemy Unknown und 1995 bei „Terror from the Deep" in Erscheinung getreten ist? Bingo! Mit dem dritten Teil der kultigen Strategie-Serie macht MicroProse die "Alien Trilogy" komplett. Und diesmal liegen die Hoffnungen einer ganzen Stadt auf Ihnen...







Freie Auswahl: Die Waffen werden via Drag & Drop auf dem Körper der Söldner verteilt. Links: Die aktuellen Werte in allen relevanten Disziplinen.



Summer in the City: Die isometrische Ansicht von Mega-Primus unterliegt einem Tag/Nacht-Zyklus und kann stufenlos gescrollt werden.

Folgende Situation: Sie schlurfen eines lauen Sommerabends zum Gewächshaus, um dort eine Handvoll Radieschen zur Krönung Ihres Butterbrots zu organisieren. Als Sie die Glastür beiseite schieben, bleibt Ihnen Ihr fröhlich dahingepfiffenes Feierabend-Liedchen im Halse stecken: Ein glitschiges Etwas bäumt sich vor Ihnen auf, präsentiert Ihnen eine Kollektion rasiermesserscharfer Zähne und wabbelt bedrohlich auf Sie zu. Die Ausmaße des Brockens lassen darauf schließen: Dieses Gebilde ist nicht von dieser Welt, und von ein paar Klümpchen Schneckenkorn wird sich ein solcher Apparat vermutlich auch nicht beeindrucken lassen. Solche unangenehmen Vorfälle häufen sich im ausgehenden 21. Jahrhundert im Stadtgebiet von „Mega-Primus", einer schmucken Metropole – vielleicht nicht ganz so pulsierend und kosmopolitisch wie beispielsweise Nürnberg, aber immerhin mit eigener X-COM-Niederlassung. Nach Ihrer Ernennung zum Commander befehligen Sie die lokale Schutztruppe, die sich die Abwehr von Außerirdischen zur Aufgabe gemacht hat. Zu Beginn steht Ihnen ein Stützpunkt zur Verfügung, der bereits mit dem Nötigsten ausgestattet ist: Wohn- und Schlafräume für Ihre Söldner, Wissenschaftler und Ingenieure, Forschungslabors, Raumschiff-Hangars, Trainings-Hallen, Lager, Krankenstation, Werkstatt sowie eine Alien-Zelle, in der die mehr oder minder vollständig erhaltenen Spezies bis zur genaueren Analyse konserviert werden. Mit der Zeit werden Sie dort einen richtiggehenden Tiergarten mit den unmöglichsten Organismen vorfinden – von niedlichen Gremlin-Plüschwesen über tödliche Säurespucker bis hin zu schleimigen Gebilden, wie sie sonst allenfalls Ripley Scott von der Decke schießt.

The truth is out there

Finanziert wird die X-COM von den ortsansässigen Unternehmen, die sich den professionellen Schutz durch Ihr Team einiges kosten lassen. Je schneller und gründlicher Sie ein Firmengebäude nach einer Alien-Invasion "säubern", desto zufriedener, loyaler und spendabler sind die Kunden, was sich vor allem bei der wöchentlichen Abrechnung bemerkbar macht. Weniger gut finden es die Klienten, wenn bei Ihren Einsätzen die halbe Belegschaft draufgeht ("Das war ein Arbeitsunfall, ehrlich...") oder der Komplex bis auf die Grundmauern zerstört wird, weil Sie mal wieder am falschen Ort zur falschen Zeit die falsche Menge Sprengstoff eingesetzt haben. In diesem Fall kürzen die Auftraggeber eigenmächtig die Subventionen. Chronische Erfolglosigkeit kann sogar dazu führen, daß ganze Betriebe mit Außerirdischen kooperieren und schließlich von diesen übernommen werden – was Ihre Situation drastisch verschlechtert. Besänftigen lassen sich die angesäuerten Herrschaften durch gelegentliche Geldpräsente oder Waren-Bestellungen – praktischerweise sind Ihre Kunden gleichzeitig auch Ihre Lieferanten für Waffen und Ausrüstung. Langfristiges Ziel der X-COM-Aktivitäten: die Erforschung und „Verstopfung" der sogenannten Dimensions-Tore, die den Außerirdischen als Zugang zu irdischen Gefilden dienen. Über diese Pforten führt die Bedrohung aus dem All regelmäßig Attacke auf Mega-Primus durch – ein Zustand, den Sie nicht länger zu dulden gewillt sind.



Nach größeren Einsätzen kann das Alien-Gefängnis Ihrer Basis schon mal überquellen: Per Mausklick „entsorgen" Sie überflüssige Exemplare.

Shopping-Tour

Kaum hat man den ersten Rundgang durch die isometrisch angelegte Stadt hinter sich und die nötigsten Einkäufe (Schußwaffen, Granaten, Schutzanzüge, Munition, Medi-Kits, zusätzliche Agenten, Forscher etc.) getätigt, schrillen auch schon zum ersten Mal die Alarmglocken: UFOs im Anflug! Sofort bemannen Sie ei-



Im Angesicht des Todes: Von der Plattform aus kann der Söldner die Kreaturen auf der höhergelegenen Etage erkennen und sofort unter Beschuß nehmen.

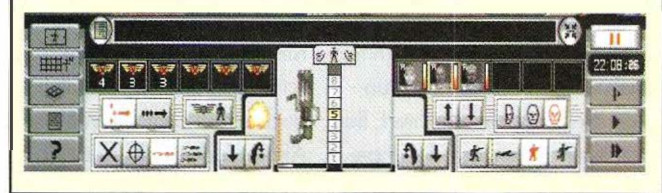


Gleiche Situation wie auf dem linken Bild: Auf der Übersichtskarte sind feindliche Einheiten auf gleicher Höhe als rote Punkte bzw. Linien eingezeichnet.

nen Abfangjäger und schicken ihn los. Auf den nun folgenden Kampf hat man – abgesehen von taktischen Vorgaben wie der Flughöhe oder dem grundsätzlichen Angriffsmuster – keinen Einfluß. Trudelt das gegnerische Raumschiff zu Boden, können Sie es näher untersuchen. Dann wird von der „Cityscape"-Ansicht (wahlweise isometrisch-schön oder vogelperspektisch-übersichtlich) in den Kampfmodus umgeschaltet. Das passiert übrigens auch, wenn Sie zu einem Einsatz in ein Gebäude gerufen werden. Sobald Sie eine Crew zusammengestellt und ausgestattet haben, kann's losgehen: Runde für Runde werden die Söldner mit Mausklicks durch zum Teil mehrstöckige Anlagen gelotst. Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, sind die Aliens an der Reihe, gefolgt von etwaigen Zivilisten, die meistens wie aufgeschreckte Hühner durch die Schußlinie wetzen. Limitierte „Zeit-Einheiten" bestimmen, wie viele Felder eine Person laufen darf und wie oft mit welcher Präzision und Reichweite ein Schuß mit einer bestimmten Waffe abgegeben werden kann. Auch für Aktionen wie Hinknien (erhöht die Treffer-Wahrscheinlichkeit), Auf-den-Boden-legen (Deckung) oder besonders genaue Schüsse sollten Einheiten reserviert werden. Wer sich ein Punkte-Polster für die Alien-Phase aufbewahrt, kann bei einem Überraschungsangriff zumindest in Deckung gehen oder sogar mit einem Gegenschlag antworten. Speziell ausgebildete Söldner sind in der Lage, „psionische Waffen" einzusetzen, die – so man nahe genug herankommt – den Delinquenten betäuben, in Panik versetzen oder gar unter Ihre Kontrolle bringen.

Echt zeitsparend

Zu Beginn jedes Einsatzes werden Sie vor die Wahl gestellt: „Echtzeit oder Runden?" – eine Entscheidung, die sich während des Kampfes nicht mehr rückgängig machen läßt. Der Unterschied: Im Echtzeit-Modus wird (vordergründig) auf Runden verzichtet, X-COM-Crew und Aliens ziehen also simultan, das Spiel läuft dadurch wesentlich schneller ab und wirkt „actionreicher". Nachteil: Die Söldner lassen sich bei weitem nicht so gezielt und effektiv einsetzen wie im Rahmen eines Spielzuges. Bis man reagieren und feststellen kann, wo welcher Soldat von welchem Alien attackiert wird, ist es oft schon zu spät. Da hilft selbst die „Panik-Taste" (= Pause-Button) nichts, die Ihre Mannschaft zumindest hin und wieder vor dem Schlimmsten bewahrt. Noch stärker als im Runden-Modus kommt es bei der Echtzeit-Variante darauf an, welche Waffe man den Scharfschützen in die Hand drückt und wie man die Einstellungen wählt. In beiden Modi können Sie jederzeit Waffen und Munition austauschen, neue Zielpunkte setzen oder eine andere Formation wählen. Die Echtzeit-Variante erlaubt zudem das Anhalten, Verlangsamen und Beschleunigen des Spielablaufs.



Betreten auf eigene Gefahr

Bis zu drei Etagen und neun „Schichten" hoch sind die Gebäude, in denen sich häufig Dutzende von Räumen (Kinderzimmer, Fitneßstudios, Büros, Hotelsuiten, Restaurants usw.) befinden. Um die anfangs abgedunkelte Umgebung zu enttarnen, muß wirklich jede Ecke genauestens inspiziert werden. Denn außer einem äußerst ungenauen Bewegungsmelder haben Sie zu Beginn einer Mission keinen Anhaltspunkt über Menge, Art und Aufenthaltsort feindlicher Objekte. Und die Biester warten natürlich nicht, bis Ihre handverlesenen Agenten das gesamte Gebäude umstellt, abgeriegelt und vermint haben, sondern wuseln unermüdlich durch die Korridore und Räumlichkeiten und tauchen meistens dann auf, wenn man sie am wenigsten brauchen kann. Das Sichtfeld der X-COM-Mitarbeiter wird dabei durch Wände, Säulen, Tonnen, Autowracks und Individuen eingeschränkt, die gleichzeitig auch als Schutzschild dienen können. Fenster, Glaswände und Bodengitter sind selbstverständlich transparent und verraten eine mögliche Gefahr schon vor dem Betreten eines Raums. Die Höhenstufen können einzeln angewählt sowie aus- und eingeblendet werden; über Schwerkraft-Lifte, Leitern und Treppen gelangen alle Beteiligten zu jedem gewünschten Stockwerk. Wie in der Realität ist es obendrein möglich, von einem Balkon aus die Vorgänge auf dem Hof zu beobachten. Oder eine Granate in einen Schacht zu werfen. Oder auf einen Außerirdischen zu feuern, der am oberen Ende einer Treppe steht. Explosionen, Betäubungsgas-Dämpfe oder Rauchgas-Granaten betreffen bei stümperhafter Anwendung natürlich auch Ihre eigenen Leute. Wer einen schwächlichen Rekruten an die „Auto Cannon" läßt oder versehentlich eine Bombe zündet, muß sich nicht wundern, wenn seinen Untertanen die Decke auf den Kopf



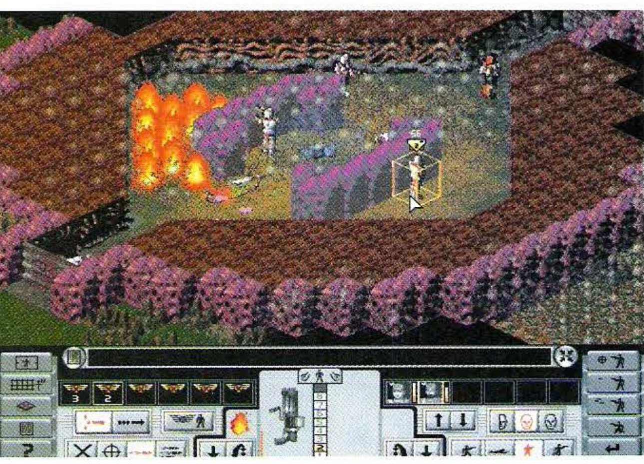
fällt. Stützpfeiler, Säulen, Treppen, gläserne Objekte und Übergänge gelten als besonders empfindliche Ziele. Die Wucht der Projektile kann aber durchaus auch taktischen Zielen dienen, wenn man beispielsweise eine Brücke einstürzen läßt, unter der sich einige Widersacher aufhalten.

Ein Käfig voller Narren

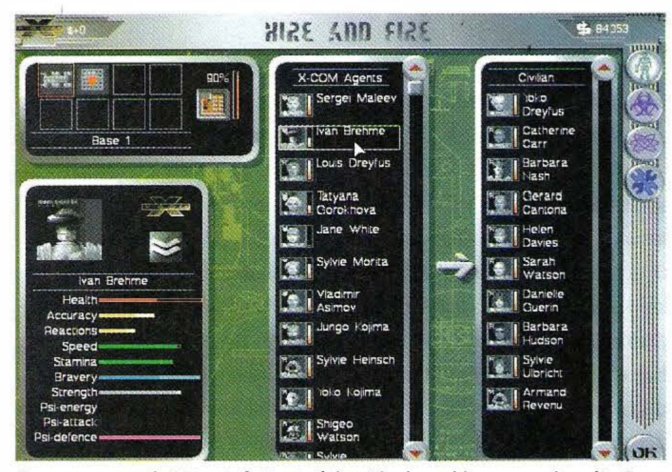
Egal ob tot, bewußtlos oder lebendig: Wenn von den teils äußerst robusten Kreaturen auch nach mehreren Volltreffern und Detonationen noch etwas übrig bleiben sollte, werden die Reste nach Abschluß einer Mission automatisch eingesammelt und in der Basis eingebunkert. Mit lebenden Exemplaren machen Sie Ihren Wissenschaftlern die größte Freude, aber auch aus Leichen lassen sich noch brauchbare Erkenntnisse über Organismen und deren Verhaltensmuster gewinnen. Gefundene Artefakte (beispielsweise Waffen) werden ebenfalls erforscht und gegebenenfalls nachgebaut; gekaperte Alien-Raumschiffe kann man leider nicht reproduzieren, wenngleich Sie deren Technologie für die Konstruktionen Marke „Eigenbau" ausschlachten dürfen. Nach jedem Einsatz folgt eine ausführliche Manöverkritik, bei der besonders erfolgreiche Geisterjäger mit Beförderungen ausgezeichnet werden: Rekruten können sich so bis zum Kommandeur hocharbeiten, was u. a. Auswirkungen auf die Moral des Bataillons hat. Wenn Sie nicht gerade Aliens erlegen oder einem UFO Ihr Raumschiff-Geschwader hinterherschicken, lassen Sie Ihre Mannschaft im Krankenhaus gesundpflegen, bestellen neue Waffen, trainieren Söldner, reparieren Flugzeuge, bauen Ihre Basis aus oder errichten eine von bis zu sieben weiteren Filialen in der Stadt, um schneller zu den Brennpunkten zu gelangen.

Space Quest

Und wie steht's mit der Künstlichen Intelligenz des Computergegners? Soweit es die Apocalypse-Kreaturen betrifft, legen diese ein durchaus nachvollziehbares Verhalten an den Tag: Sie flüchten bei Gefahr, verstecken sich, greifen bei den unpassendsten Gelegenheiten an und sind auch als Einzelkämpfer keinesfalls zu unterschätzen. Ohne permanentes Laden und Speichern von Spielständen kommt man trotz aller Vorsicht keinesfalls aus; bevor man einen hochdekorierten Krieger mit ausgezuzeltem Schädel am Einsatzort zurückläßt, lädt man halt lieber ein Savegame. Die Vorgehensweise der eigenen Söldner hängt hingegen von den jeweiligen Einstellungen und der Bewaffnung ab. Berechnet und zurückgelegt wird grundsätzlich die schnellste Route zwischen zwei Punkten; wer auf Nummer Sicher gehen will, kann zusätzlich Wegpunkte vorgeben.



Wenn Sie ein Alien-Raumschiff zur Notlandung gezwungen haben, entern Ihre Mitstreiter das gigantische Wrack und suchen nach Überlebenden.



Hat man erstmal einige Aufträge erfolgreich abgeschlossen, stehen die Bewerber bei Ihnen Schlange. Den besten Alien-Jägern winken Beförderungen.



Großalarm in der Police Academy: Ihre vier Agenten schwärmen aus und verteilen sich in Zweiergruppen über den gesamten Komplex.

Kleine Monster-Galerie



Brainsucker



Christalis



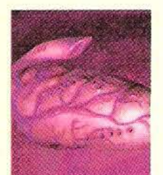
Spitter



Multiworm



Hyperworm



Multiworm E66



Anthropod





Der Basis-Ausbau läuft nach einem ähnlichen Schema wie bei X-COM: Terror from the Deep ab: Die Abteilungen werden einfach auf das Raster „gezogen".



Ausschnitt aus dem riesigen „Schwarzenegger-Tower": Bei den Turbinen-artigen Anlagen in der Bildmitte handelt es sich um Schwerkraft-Aufzüge.

Startprobleme

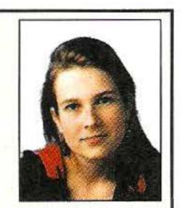
Huch, das sieht aber kompliziert aus: Beim Anblick der vielen kryptischen Icons wird's selbst abgebrühten X-COM-Veteranen einen kalten Schauer über den Rücken jagen. Aber keine Bange: Nach dem Durchexerzieren der kompakten Handbuch-Tutorials blickt man als Umsteiger auf jeden Fall durch. Neugierig gewordene Einsteiger kommen mit UFO: Enemy Unknown und X-COM: Terror from the Deep allerdings weit besser über die Runden. Die beiden Klassiker haben nichts von ihrer Faszination verloren, sind inzwischen äußerst preisgünstig zu haben und ideal dazu geeignet, um risikolos herauszufinden: „Macht mir sowas überhaupt Spaß?"

Versteckte Kamera

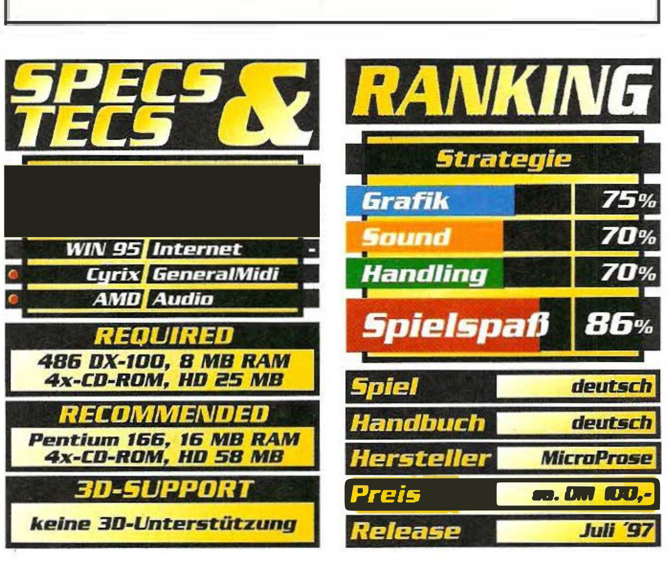
MicroProse-Strategiespiele (dazu gehören u. a. Civilization, Colonization und Master of Orion 2) sind für zwei Dinge bekannt: hohe Komplexität, aber dafür schlicht-ergreifende Präsentation. X-COM 3 reiht sich nahtlos in diese prominente Runde ein. Die Grafik gefällt einem möglicherweise erst auf den zweiten oder dritten Blick: Statt eines Special Effects-Feuerwerks à la Syndicate Wars (bei dem ganze Hochhäuser filmreif in sich zusammenstürzen) erwartet Sie eine wirklichkeitsgetreu nachgebildete Mini-Welt, die teils gerendert, teils gezeichnet wurde. Außer herunterkrachenden Röhren, sich ausbreitenden Flammenmeeren und berstenden Glasscheiben wurden die X-COM-Agenten nebst Aliens und Zivilbevölkerung dezent animiert. In den Bereich Grafik gehört auch ein Spieldesign-Bug der Marke „Das hätt' nicht passieren dürfen": Die isometrische Ansicht läßt sich dummerweise weder zoomen noch drehen. Nicht weiter schlimm? Doch! Denn dadurch wird es fast unmöglich, jene Stellen zu kontrollieren, die durch Wände verdeckt sind – was in letzter Konsequenz dazu führt, daß manche Bestien schlimmstenfalls übersehen werden. Schlichtweg übersehen hat MicroProse auch diejenigen, die sich Modem- und Netzwerk-Support erhofft hatten. Und noch eine technische Information: X-COM: Apocalypse ist zwar ein DOS-Programm, verträgt sich aber gut mit Windows 95, wenn auch begleitet von geringfügigen Performance-Einbußen. Attention please: Wer sein Windows 95 partout nicht verlassen will, braucht von vornherein einen Pentium-PC mit mindestens 16 MB RAM.

Petra Maueröder ■

Statement



Auch wenn MicroProse das anders sieht: X-COM ist KEIN Echtzeitstrategiespiel! Zumindest nicht das, was man spontan mit Command & Conquer oder WarCroft 2 in Verbindung bringt. Zwölfeinhalb Sekunden Fußmorsch, Alien taucht auf, hurtig den Pause-Button betätigen, feuern, Alien geht ein, Söldner neu „justieren", weitere fünfeinviertel Sekunden Fußmorsch ... – so sieht der „Echtzeit"-Modus von X-COM aus. Die wahren Cracks spielen weiterhin im klassischen Spielzug-Modus, und der ist ausgefeilter und besser denn je. Jagged Alliance-, Syndicate- und UFO-/X-COM-Süchtige können also schon mal Sonderurlaub beantragen: X-COM ist ein würdiger Nachfolger, behutsam verbessert, grafisch passabel, aufregend, überraschend, komplex, aber nicht frei von grob fahrlässigen Mängeln (größter Blödsinn: die vielen „toten Winkel"). Sei's drum: Mit den Strategiespielen der X-COM-Serie ist es nun mal wie mit den täglichen Seifenopern – ein wahrer Fan verpaßt keine Folge. Freuen Sie sich auf stundenlange Stellungskriege mit schaurig-schönen Aliens, gigantische Gebäudekomplexe zum Auskundschaften, aufschlußreiche Autopsien, mysteriöse Artefakte, raffinierte Waffensysteme und den einen oder anderen Beinahe-Herzinfarkt, wenn neben Ihrem munitionslosen Agenten plötzlich die Tür aufgeht und ein Brainsucker zum Sprung ansetzt. Taktik, Strategie, Forschung, Kampf, Wirtschaft – auch beim dritten Teil stimmt das Mischungsverhältnis. Wenn Sie ein Spiel suchen, das gute Chancen hat, auch in einem halben Jahr noch auf Ihrer Festplatte vertreten zu sein, dann empfehlen wir Ihnen X-COM: Apocalypse.



SPECS & TECS

WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
486 DX-100, 8 MB RAM
4x-CD-ROM, HD 25 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM
4x-CD-ROM, HD 58 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	70%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	[illegible]
Release	Juli '97

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Was mir in letzter Zeit immer wieder auffällt, wenn ich die Leserbriefe bearbeite, ist das erschreckende, hartnäckige Nichtvorhandensein von Zuschriften weiblicher Leser. Ich bin mir sicher, daß es sie gibt, durfte ich in der Vergangenheit doch immer wieder von ihnen Lebenszeichen vernehmen, deren Anzahl in den letzten Wochen jedoch zu einer Stückzahl tendierten, die mit „Null" sehr passend umschrieben werden kann. Daß Frauen ein unterentwickeltes Kommunikationsbedürfnis haben, kann ich mir nicht vorstellen. Woran liegt es also? Sollte ich die Firma „Bauknecht" anrufen, weil sie glaubhaft versicherte, sie wüßte, was Frauen wünschen?

Rainer Rosshirt

NEINTIEFEIF

Hallo RR!
Oooops... Wieder was geschrieben, ohne vorher nachzudenken? Du behauptest öffentlich (d. h. sozusagen unter Zeugen), daß Eure Margit Koch eine deutliche Verbesserung darstellt? Zeit, die erfolgreiche Serie "Redaktionsschnecken ins Internet" fortzusetzen. Es muß ja nicht gleich eine Posterserie wie bei Petra sein, ein aktuelles Paßbild täte es vorerst auch.
Themenwechsel:
Meiner Meinung nach machst Du Dir das Thema Microsoft bzw. Windows 95 zu leicht. Wir haben keinesfalls den Markt, den wir verdienen, wir bekommen nur keinen anderen (erinnert Dich das an Dein Gehalt?). Fakt ist, daß Microsoft schon zu 286er-Zeiten genug Geld scheffelte, um eine Quasi-Monopolstellung zu etablieren (wer zur Hölle hatte schon einen Computer, entsprechend vielfältig war der Markt damals). Dieses Minimonopol von damals hat die Softwareprogrammierer schon immer „überzeugt", für DOS zu entwickeln. Schau, wir leben in einer Welt mit drei Autotypen (+ Exoten). Einer braucht Benzin, der zweite Kerosin, Nummer drei fährt mit Wasserstoff. Microsoft-Sprit gibt es hinter jedem dicken Baum, für OS2-Kerosin muß man zum Flughafen, und davon gibt's nun mal nicht so viele in Deutschland. Macintosh-Wasserstoff gibt es z. Zt. nicht für Geld und gute Worte in ausreichender Menge. Wozu also ein Wasserstoffauto kaufen? Der springende Punkt ist, daß Microsoft-Sprit so gigantisch viel Moos verdient, daß man nebenbei jede Firma aufkaufen könnte, die nur daran denkt, Wasserstoff anzubieten. Damit ist die Spirale perfekt: IF no Wasserstoff, THEN no Auto; IF no Auto, WHY Wasserstoff? Da kann man wohl kaum von Markt reden, eher von Mafia. Nun ja, vielleicht hätte ich Philosoph werden sollen. Besser, ich mache jetzt Schluß (weißt du eigentlich, wie lange man mit zwei Fingern für so einen Brief braucht?).

Ebenso blumig wie einleuchtend, Deine Beispiele. Meiner Meinung nach enthalten sie jedoch einen klitzekleinen Denkfehler! Es gab sehr wohl ernstzunehmende Alternativen zu den Produkten von Bill Gates, leider konnten deren Verkäufe sich in keiner Weise mit den Stückzahlen von Microsoft-Software messen, was schließlich zu deren seuchenartiger Ausbreitung erheblich beitrug. Windows war auch nicht das erste, sehr benutzerfreundliche Interface. Schon vor etlichen Jahren erfreute mich Geos auf meinem 286er. So viel schlechter als Windows war es auch nicht, es war genauso anwenderfreundlich und verbrauchte damals auf meiner Festplatte weniger Speicherplatz als Windows heute in meinem RAM. Aber es konnte sich nicht durchsetzen, obwohl ich eine Zeitlang die Hoffnung hegen konnte. Die Leute kauften Windows – warum auch immer. Aus diesem Grunde finde ich es ein wenig unfair, Billiboy Mafiamethoden vorzuwerfen. Er nutzt nur die Macht, die wir ihm gegeben haben. Ich war auch einer jener Verräter, die damals Geos gegen Windows tauschten. Wer ohne Schuld ist, der werfe das erste Schwein!
P.S.: Ich kann mir sehr gut vorstellen, wie lange man mit zwei Fingern für so einen Brief braucht: halb so lange wie mit vier Fingern?



3D UND WEH

Hallo PC Games Redaktion, ein tolles Heft machen Sie da, weiter so. Ich schreibe Ihnen, weil ich Ihre Fachtermini nicht ganz verstehe. Was mag eine 3DFX-Karte sein? Sind damit gänzlich alle 3D-Beschleunigerkarten gemeint, wie zum Beispiel meine Diamond Stealth 3D 2000? Oder meinen Sie damit nur die neueste 3D-Generation? Werden überhaupt noch Spiele auf den Markt kommen, die meine ältere 3D-Karte unterstützen? Meiner Meinung nach haben bestimmt viele Leser diese oder ähnliche Fragen.
Mit freundlichen Grüßen:

Mike Ghebar

Der 3DFX-Chip ist ein spezieller Chip, der auf verschiedenen Grafikkarten anzutreffen ist. Ihre Karte muß leider ohne ihn auskommen. Wer bezüglich des heutigen Marktes Prognosen macht, die über einem Zeitraum von sechs bis acht Monaten hinausgehen, läuft unweigerlich Gefahr, sich der Lächerlichkeit preiszugeben, ganz zu schweigen davon, daß sein Selbstbewußtsein schon dem Größenwahn die Füße küßt. Nichtsdestotrotz stürzen sich momentan nahezu alle Spielehersteller auf diesen 3DFX-Chip, und wir sind uns ziemlich sicher, daß er sich als so etwas ähnliches wie ein Standard für die nächste Zeit erweisen wird.

ECHTZEIT

Hallo!
Warcraft 4, C&C 5, KKND, XYZ, Wurgs 17 und was weiß ich denn noch. Ist eigentlich schon mal jemandem aufgefallen, daß das alles das gleiche ist? Um genauer zu sein: Das ist immer noch Dune 2 (wobei das heute kaum noch jemandem bekannte Dune I ein WIRKLICH innovatives Spiel war)! Der Computer ist schwierig zu besiegen, weil er die bessere Startposition hat, das Gelände kennt und bescheißt. Um deutlich zu werden: Ich bin Mitte 30, und mein erster Computer war ein XT mit sagenhaften 640KB und einer 10 MB Festplatte – ein echtes Hightechgerät. Ich habe also während der letzten 10, 12 Jahre so manches Computerspiel gesehen. Ich habe auch Warcraft gerne gespielt, auch C&C, aber so langsam kommt mir die Echtzeit zu den Ohren raus. Gut, das ist eine Privatmeinung – ich kaufe halt keine mehr –, aber das wirklich Fatale an dieser Sache mit der Echtzeit-Strategie (so ein blödsinniges Wort! In Wirklichkeit ist es doch ein extremer Zeitraffer! Rundenbasierte Spiele haben viel mehr mit Echtzeit zu tun!) ist aber doch die Tatsache, daß der ganze Programmieraufwand, statt in intelligenteres Verhalten der Gegner zu fließen, in Kleinigkeiten und Peripherie (z. B. Grafik) gesteckt wird. Auch hier gilt wieder: Klar, schön ist's schon anzusehen, witzig auch manchmal - aber ich bin berufsmäßiger Gamer! Ich habe Studium und sowas aufgegeben, um Fantasy-Spiele zu erfinden, Bücher zu verlegen, und ich habe auch einen Laden, wo es wirklich komplexe Spiele gibt (KEINE Computerspiele!). Ja, liebe Leute, die wirklichen Spielefreaks könnten Euch mal erzählen, was ein komplexes Strategiespiel ist.
Was ich damit sagen will: Ich bin es leid, eine „Strategie" zu finden, den x-fach überlegenen Gegner zu besiegen. Gähn! Ich fordere Programmierinnovation. Zwar ein löblicher Schritt – der Trick mit den einzelnen Gebieten war programmiertechnisch fast schon genial, um dem Computer wechselnde Taktiken unterzujubeln. Das sah manchmal fast nach intelligentem Handeln aus (war natürlich nur Berechnung, welches Fähnchen am besten zu erwischen ist; aber wurscht – Hauptsache, es macht Spaß). MAX hatte ganz nette Ansätze, aber im Endeffekt konnte man ihn doch wieder "knacken" - und das bedeutet, mit einer stereotypen "Strategie" besiegen. In diesem Fall bedeutete das Erreichen der Luftüberlegenheit de facto den Sieg – und der Trottel hat's nicht gemerkt! Und das ist der Knackpunkt: Einen Computergegner besiege ich heute wie vor zehn Jahren, indem ich herauskriege, wie er programmiert ist - also indem ich eine Strategie entwickle, die seine Algorithmen, sein Verhalten fehlleitet. Bei einem wirklichen Strategiespiel müßte ich doch eigentlich eine "Spielstrategie" entwickeln. Das ist ein enormer Unterschied! Spiele ich wirklich, also lasse ich mich auf das Spiel ein, dann ist das schlichtweg der falsche Weg. So gewinnt man nicht gegen den Computer. Klar, macht es auch Spaß, ein Programm zu knacken - der Wiederspielwert sinkt aber auf Null.
Einzuwenden wäre, daß ich als Brettspielhändler mir ja das Wasser abgraben würde, wenn der Computer so klug wäre wie ein menschlicher Gegner. Nö: Multiplayerspieler haben als Shooter- oder Actionspiele ihre Berechtigung. Strategiespiele sind am Bildschirm einfach zu simpel (s. o.; da bevorzuge ich dann doch ein "richtiges" Spiel). Außerdem kann ein Computergame niemals den Charme einer Spielsession mit 500 Pappcountern, einem Zwei-Quadratmeter-Spielplan und der Gaudi mit den anderen (z. B. Absprachen, "Drohungen" und Kommunikation NEBEN den Spielregeln) erreichen. Genausowenig, wie Bücher in absehbarer Zeit ganz verschwinden werden (wie sollte man einen noch so kleinen Bildschirm – und soo klein darfs ja auch nicht sein, gemütlich mit auf's Klo nehmen können?). Fazit des Ganzen: Die Programmierer sollten sich endlich um LERNFÄHIGE Programme kümmern. (Ich habe ein wenig Ahnung vom Programmieren, und es ist wirklich nicht sooo schwer, dem Computer beizubringen, daß er den Grund seiner Verluste protokolliert, um in Zukunft auf genau den Aufbau/Entwicklung/Produktion dieses Grundes ab einer gewissen Häufigkeit zu reagieren. Diese einfache Sache würde an der Oberfläche – sprich: dem Bildschirm – bewirken, daß spätestens mein dritter Versuch, wieder mit dem "Blitzhagel" mitten in die Orkhorde zu schlagen, schon im Ansatz verhindert oder zumindest der Versuch dazu unternommen würde.) Allein das würde Spielen eine neue Dimension verleihen. Hey, ich will doch nicht erst in der Rente mal eine wirkliche Herausforderung haben. Das Problem ist, glaube ich, daß zwar Computerfreaks, aber viel zuwenig "alte" Spielfreaks bei den Computerfirmen sitzen. Ich bin in diesem Zusammenhang SEHR auf Demonworld gespannt, bei dem man den Brettspielmachern viel Gehör geschenkt hat. Ach ja, am Ende noch ein Wörtchen zum Leserbrief von "Sam Prey" und der Antwort von Rainer. Ich selbst bin zwar aus der Kommandozeilen-Generation, und mich interessiert der Compi auch auf "Source-Code-Ebene", aber das ist mein Hobby! Die Antwort vom Rainer ist also vollkommen richtig (Ja, auch das mit dem Teufelswerk..), aber es gibt noch einen ganz anderen, quasi politischen

Aspekt, der dabei vollkommen vergessen wurde: Ich z. B. habe einen behinderten Sohn, und der will mal mit dem Computer spielen und lernen - muß er der Ansicht des jugendlichen "Preyers" nach darauf verzichten, weil er aller Voraussicht nach nicht in der Lage sein wird, das binäre System zu begreifen? Also das ist echter Humbug, und irgendwie kann ich solche Gedankenlosigkeit nicht gutheißen. Noch kann sich jeder, der will (und kann), doch schlau machen, wie seine Kiste funktioniert. Auch Dir, lieber Rainer, stehen (so Du willst) populärwissenschaftliche Werke zum Thema Schwerkraft zur Verfügung.

Abgesehen davon, glaube ich nicht, daß sich die Sprachsteuerung jemals durchsetzen wird. Jedenfalls nicht hier bei uns im Büro – stellt Euch bloß mal vor, wenn in einem Raum (und wir sind KLEIN, hier sitzen maximal drei Leute) jeder lautstark mit seinem Rechner quatscht! Und diese Szenerie in einem Großraumbüro – das entbehrt nicht einer gewissen Komik.

Tschüs, Stefan Städtler-Ley

P.S.: Lieber Rainer, es ist egal, wie Du das Wort Gehalt schreibst, entscheidend sind die Ziffern und die Position des Kommas! Und sollte sich ein "S" auf Deinem Kontoauszug befinden, ist das, trotz sehr vieler Ziffern VOR dem Komma, auch nicht gut. Gerne weitergegebener Rat, aus erheblicher Lebenserfahrung gewonnen.

Gratuliere. Dieser Brief war viel zu lang. Trotz heftigster Versuche fand ich keine Lücke, an der ich meine Schere ansetzen konnte. Grauenhaft! Aber nun zum eigentlichen Inhalt:

Ich gebe Dir eigentlich in allen Punkten recht (so wie Du mir recht gegeben hast... "Der Beginn einer wundervollen Freundschaft...", würde Bogart sagen). Natürlich sind alle "Echtzeit-Strategie-Spiele" immer irgendwie wie das legendäre Dune. Immerhin wurde mit diesem Spiel das Genre ins Leben gerufen. Technisch hat sich unheimlich viel verbessert. Leider wirklich nur technisch. Wenn ich mit ansehen muß, wie sich bei C&C2 zwei meiner Sammler auf einer Brücke gegenseitig im Weg stehen und keiner ausweicht, kommen auch mir mitunter bittere Tränen. Wenn bei Warcraft 2 der Computer immer wieder seine Arbeiter zum Holzhacken in meinen Hinterhalt schickt, kaue ich auch gelegentlich lustlos an der Maus. Ich denke jedoch nicht, daß der Computer es in absehbarer Zeit mit der Hinterlist eines Menschen aufnehmen kann. Und wenn man mal von meinen geliebten Strategiespielen absieht, finde ich das auch gar nicht so bedauerlich. Gerade in diesem Bereich erzielt man aber die größten Erfolge (oder Lacher), wenn man seine Handlungen für den Gegner nicht nachvollziehbar macht oder sogar unlogisch handelt. Dazu wird man einen Computer wohl nicht bringen können. Aber was wohl schon realisierbar wäre: ein wenig mehr Lernfähigkeit. Und so rufe ich Blizzard zu: "Laßt Hirn auf meine Orks regnen, und ich werde Euch in mein Nachtgebet mit einschließen."

Ein erfreulicher Ansatz ist für mich die Netzwerkfähigkeit dieser Spiele. Im Vergleich zur CPU wird ein menschlicher Gegner immer die bessere Wahl sein. Das ziehe ich auch den von Dir angesprochenen Brettspielen vor, weil mich ein 2 qm großes Spielfeld und 199.534 Karten, sieben Würfel und 126 Figuren nerven. Da ist der Rechner doch wesentlich handlicher, und wenn ich meinen menschlichen Gegenspieler nicht sehen kann, werte ich auch das als Vorteil. Solltest Du Dich nun berufen fühlen, mich bekehren zu wollen, tu' Dir keinen Zwang an. P.S.: Es gibt auch Kontoauszüge ohne dieses "S"?

VORWURF

Hi, Rainer!

Die Softwareschmieden beschweren sich doch ständig, daß es an neuen, jungen und ideenreichen Programmierer mangelt. Aber es gibt noch junge Leute, denen wirklich etwas an dem Beruf des Programmierers liegt, die bereit sind, dafür zu lernen und jedes nur erdenkliche Opfer zu bringen, um an ihr Ziel zu kommen. Und manche sind sich auch bewußt, daß es sehr schwer ist, in dieser Branche anerkannt zu werden. Doch da gibt es Leute wie Dich (war nicht böse gemeint), die es schaffen, unseren eisernen Willen im Keim zu ersticken. Solche Leute halten uns für „Möchtegerns" und glauben, daß wir den Weg nach oben nicht schaffen. Andy (Ausgabe 6/97) hatte einen Traum, und Du unsensibler Mensch hast ihm seines Traumes beraubt, ihn auf den Asphalt geschmissen, darauf herumgetrampelt, –ZENSIERT– und –AUCH ZENSIERT–! Schäm' Dich! Entschuldige diese vulgären Ausdrücke (Tu ich nicht. Anm. v. RR), aber da Du diesen Traum nicht zu haben scheinst und das Gefühl dieser Art von Enttäuschung auch nicht kennst, schien mir diese Sprache die treffendste Umschreibung (vulgäre Ausdrücke sind niemals treffend, sondern NUR vulgär. Anm. v. RR). Ich persönlich habe auch noch nach mehreren Rückschlägen meinen Willen bewahren können und werde auch verdammt noch mal nicht aufgeben. Jeder einzelne Rückschlag gibt mir einen Grund mehr, nicht aufzugeben, denn wenn ich erst einmal ganz oben bin, dann werden alle, die mir vorher Steine in den Weg gelegt haben, sich wünschen, mich nie kennen gelernt zu haben.

Live long and in peace

Christian Buhtz

Da scheinen wir wirklich ein Problem miteinander zu haben. Ich wollte als Kind Feuerwehrmann, später Nachtwächter im Mädchenpensionat werden. Aber was man will, spielt eben nicht so die alles entscheidende Rolle. Irgendwann findet man heraus, was man kann – und das sollte man weiter verfolgen. Ich habe die Träume von Andy auch nicht zerstört, sondern ihm die Wahrheit gesagt. Sollte ihn das verletzten, ist er zu zart für diese Welt. Es hilft doch niemandem etwas, wenn ich mit ihm zusammen zu mentalen Höhenflügen ansetzte. Und wenn er wirklich später einmal davon leben will, Spiele zu programmieren, waren meine Ratschläge auch brauchbar. Erst einmal mit kleinen Basic-Programmen, oder etwas aus dem „Klick`n Play"-Baukasten (gibt es von der Firma „Bomico") zusammen basteln, es verbreiten (dazu sind unsere Leserprogramme ein geeigneter Rahmen) und abwarten, ob es den Leuten gefällt. So kann man feststellen, ob man wirklich auch Talent hat. Nur gute Programmierer sind ein echter Sega für die Menschheit! Erst nach ersten diesbezüglichen Erfolgserlebnissen sollte man sich an größere

Projekte wagen. Nicht gleich als ersten Versuch einen „C&C" Konkurrenten programmieren (das wird eh nichts), sondern erst einmal ein kleines Ballerspiel in Basic schreiben. Ich halte diese Ratschläge nach wie vor für die vernünftigsten. Insofern habe ich ihm trotz Deiner anderslautenden Aussage wirklich geholfen. Und wie Du auf Rückschläge reagierst, scheint mir auch eher ein Fall zu sein, den man auf einer Couch behandelt, als ein brauchbarer Ratschlag für Andy.

FRAUEN-FRAGEN

Hallo Ihr!
Erst einmal ein großes Lob an Euch, Euer Magazin ist wirklich spitze. Aber beim Lesen der Leserbriefe muß ich leider immer wieder feststellen, daß Euch kaum Frauen schreiben. Sind die Frauen einfach zu schüchtern? Oder zu faul? Oder werden deren Briefe von Euch unterschlagen?
Schönen Tag noch und macht weiter so:

Elke S.

Vielen Dank für Deinen Brief – ich hatte die Hoffnung schon fast aufgegeben (siehe Vorwort). Zu dem gekürzten Teil Deines Briefes: Leider ist es noch viel zu früh, um Dir Details zu der Fortsetzung von „Baphomets Fluch" zu geben. Wir werden uns aber ranhalten!
Warum so wenig Frauen schreiben, entzieht sich bedauerlicherweise auch meiner Kenntnis. Ich kann Dir (an dieser Stelle einen ehrlichen Augenaufschlag denken. Nein... nicht den... der sieht nach Gebrauchtwagenhändler aus.) aber versichern, daß ich keine Briefe weiblicher Leser unterschlage. Es kommen wirklich so erschreckend wenige zur Zeit. Könnte es an irgendwelchen Sternenkonstellationen liegen? An der Temperatur? Am Luftdruck? Am Porto (man kann mir unter „rrosshirt@pcgames.de" auch mailen)? An der Jahreszahl? An mir? Über eine diesbezügliche Aufklärung wäre ich sehr verbunden und stifte auch eine ganz tolle Spielesammlung dafür!

GRUNDSATZ-FRAGEN

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
wir haben in letzter Zeit ein paar Probleme mit unserem Sohn. Wir sind recht großzügig, und er darf sich alle paar Wochen von unserem Geld ein neues Computerspiel kaufen. Bis vor kurzem haben mein Mann und ich nicht besonders darauf geachtet, was er sich gekauft hat, dochneulich kam ich in sein Zimmer und er spielte -indiziertes Spiel-. Er meinte, dieses Spiel wäre total geil. Mein Mann und ich waren allerdings nicht dieser Ansicht, da unser Sohn erst 15 Jahre alt ist und wir glauben, daß dies nicht die richtigen Spiele sind. Können Sie uns nicht ein nettes Sportspiel empfehlen, das wir unserem Sohn kaufen können? Es würde uns sehr freuen, wenn dieser Brief in der nächsten Ausgabe abgedruckt würde, da unser Sohn in dieser Sache absolut kein Verständnis zeigt und sicher andere Eltern ähnliche Probleme haben.
Mit freundlichen Grüßen:

Thea Fricker

Liebe Frau Fricker,
das von Ihnen erwähnte Spiel wurde in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen (indiziert). Daß es nicht in Kinderhände gehört, versteht sich somit von selbst, auch wenn einige unserer jugendlichen Lesern dies offensichtlich anders sehen. Ich finde es sehr positiv von Ihnen, daß Sie nicht gleich mit plumpen Verboten darauf reagieren, da dies mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Ihren Sohn nur davon überzeugen würde, etwas „Cooles" zu spielen. Sinnvoller halte ich es, wie von Ihnen beschrieben, ihn mit anderen „Spielen" abzulenken. Da Ihr Sohn Sportspiele mag, wären Sie mit „FIFA Soccer 97", „Sean Dundee" (beides Fußball) oder Formel 1 sehr gut beraten. Ich stehe Ihnen gerne für weitere Fragen zur Verfügung. Da dies jedoch den Rahmen dieser Seiten sprengen würde, sollte dies per Briefwechsel geschehen.

Inserentenverzeichnis

T = im Tips&Tricks-Teil

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowoty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
© Origin, Electronic Arts

Werbeleiterin:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Folkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.5.1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage I. Quartal 1997 263.157 Exemplare

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
Ascaron	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}	http://www.ascaron.com
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Do 15^{30}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}	http://www.bmginteractive.de
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.disney.com
EF Multimedia	0 52 41-97 19 19	Mo-Fr 11^{00}-20^{00}	-
Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}	-
Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}	http://www.eidos.de
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}	http://www.ea.com
Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.funsoft-online.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.funsoft-online.com
Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.infogrames.com
Konami	0221-61 2352	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}	http://www.konami.com
Magic Bytes	0 52 41-97 19 99	Mo-Fr 17^{00}-19^{00}	-
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-5806	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18^{00}-20^{00}	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04-94	Mo 16^{00}-18^{00}	-
Ubi Soft	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-18^{00}	http://www.ubisoft.com
Viacom New Media	01 30-8201 15	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.



INHALT

Krush, Kill ´N´ Destroy

POD

The Last Express

Interstate ´76

Comanche 3

Kurztips

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 6/97

TIPS UND TRICKS AUSGABE 7/97

Komplettlösung Teil 2 - Die Mutanten

Krush Kill 'n' Destroy

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung widmen wir uns den Missionen der Mutanten. Mit diesen Hinweisen sollten Sie die Symmetriker in die Schranken weisen können.

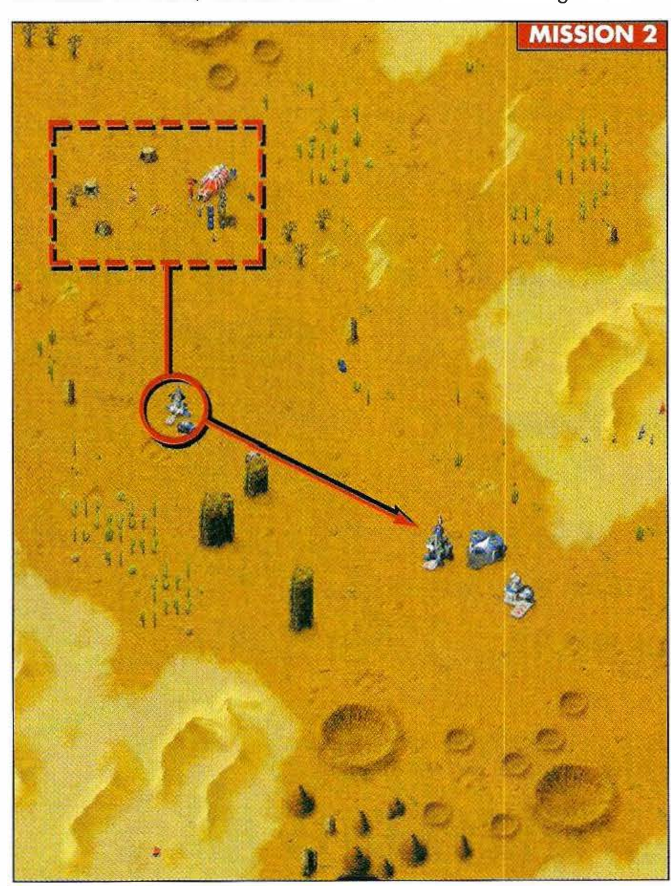
MISSION 1:
DIE RÜCKKEHR DER SCHNECKEN

Mit einer Handvoll Einheiten sollen Sie die Karte von Symmetrikern säubern. Fassen Sie Ihre Infanteristen zu einer Gruppe zusammen, und locken Sie die Gegner mit den schnelleren Bestien an (siehe allgemeine Tips in PC Games 6/97). Ein Kinderspiel.



MISSION 2:
SCHLAGT SIE ZURÜCK!

Sie verfügen über eine Clanhalle und ein wenig Kleingeld. Trainieren Sie so viele Schrotflintenschützen wie möglich, während Sie mit Ihren anderen Einheiten nach Süden ziehen. Dort belagern Sie den Ölbohrturm der Überlebenden. Wenn Sie alle Tankwagen und den Bohrturm zerstört haben, können Sie die Basis im Südosten angreifen.



MISSION 3:
SPRUDELNDES ÖL



Sie dürfen sich zum ersten Mal als Bauherr beweisen. Den mobilen Förderturm schicken Sie zu der Ölquelle (siehe Karte). Während der Turm auf dem Weg ist, errichten Sie ein Bestiengehege, einen Schmied und ein Kraftwerk in Richtung des Ölvorkommens. Verteidigen Sie Ihre Basis vor feindlichen Angriffen. Sobald Ihre Ölversorgung steht, schicken Sie einige Einheiten in den äußersten Südwesten der Karte, um den Förderturm des Gegners zu belagern. Sie können jetzt in aller Ruhe Einheiten bauen und die Basis im Nordwesten zu überrollen.

MISSION 4:
ÜBERFALLT DIE FESTUNG

Ihre Aufgabe besteht darin, einige Tankwagen aus der Gewalt der Überlebenden zu befreien. Die Tankwagen stehen im Nordwesten innerhalb der feindlichen Basis. Mit Ihren Truppen sollten Sie den Weg von Überlebenden säubern, um den Rückweg für die Tankwagen zu sichern. Sobald Sie an dem Bohrturm (siehe Karte) angekommen sind, schicken Sie einen Monstertruck in die feindliche Basis, um die Tankwagen aufzudecken. Schicken Sie die Tanker sofort zu Ihrem Aus-



gangspunkt und kümmern Sie sich mit Ihren Einheiten um alle Verfolger. Sobald wenigstens zwei der vier Wagen am Ausgangspunkt angekommen sind, ist die Mission gelöst!

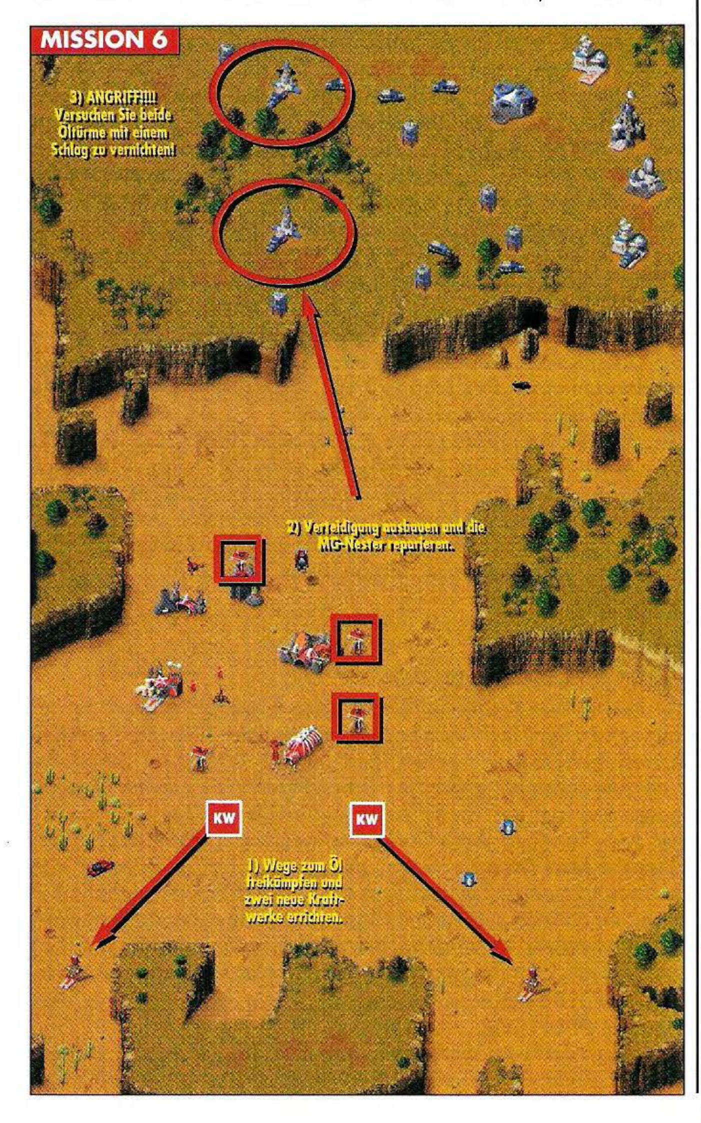
MISSION 5: HINTERHALT!



Sie starten mit einigen Einheiten an der nördlichen Brücke. Bewegen Sie sich so schnell wie möglich auf der linken Seite des Flusses nach Süden. Dort treffen Sie an der zweiten Brücke auf Ihre Kollegen. Die Symmetrikerwerden nun alles daran setzen, den Fluß hier zu überqueren. Plazieren Sie Ihre Einheiten rechts in einem Halbkreis um den Brückenkopf herum. Jetzt rennen die Feinde ins Verderben. Machen Sie sich nicht allzu große Sorgen um Ihre Truppenstärke, aus dem Südosten gibt's ständig Nachschub.

MISSION 6: BELAGERUNGSZUSTAND

Die ersten drei bis vier Minuten in dieser Mission sind entscheidend. Nehmen Sie Ihre Truppen aus der Basis, und kämpfen Sie den Weg zum Bohrturm im Südwesten frei. Während Sie das tun, sollten Sie drei



bis sechs Mechaniker trainieren und neben die MG-Nester in Ihre Basis stellen. Ist der erste Bohrturm befreit, kümmern Sie sich um den zweiten. Wenn Sie noch Ressourcen übrig haben, fangen Sie mit dem Bau von neuen Kraftwerken im Süden an, um näher an den beiden Türmen zu stehen. Mittlerweile werden die ersten Symmetrikertruppen sich an Ihrer Basis zu schaffen gemacht haben. Keine Angst, Sie müssen nur einen klaren Kopf bewahren. Schicken Sie Mechaniker in die MG-Nester (siehe allgemeine Tips und Tricks in PC Games 6/97). Sie sollten es schaffen, die ersten zwei bis drei Angriffswellen abzuwehren, bis Ihre Truppen von den Fördertürmen zurück sind.
Mittlerweile sollten Sie zwei neue Kraftwerke besitzen, Ihre Tankwagen anständig angewiesen haben (kürzeste Route!) und ein paar Truppen bei Ihren MG-Nestern stehen haben. Bauen Sie nun nach Herzenslust neue Einheiten, um die Verteidigung der Nordflanke zu verstärken. Mit der Alchemiehalle können Sie alle Gebäude um einen Technologielevel aufwerten und erhalten dadurch die Möglichkeit, Monstertrucks, Mammuts, Pyromanen und neue MG-Nester zu bauen. Wenn Sie genügend Einheiten zusammen haben (eine Menge Mammuts, ein par Monstertrucks und jede Menge Fußvolk), marschieren Sie nach Norden. Dort ist der Eingang zur Symmetrikerbasis. Sie sollten so viele Einheiten haben, daß Sie auf einen Schlag beide Öltürme zerstören oder (besser noch) belagern können. Wenn Sie den Gegner von seinen Ressourcen abgeschnitten haben, war's das für ihn.

MISSION 7:
BEFREIUNG DER GEFANGENEN

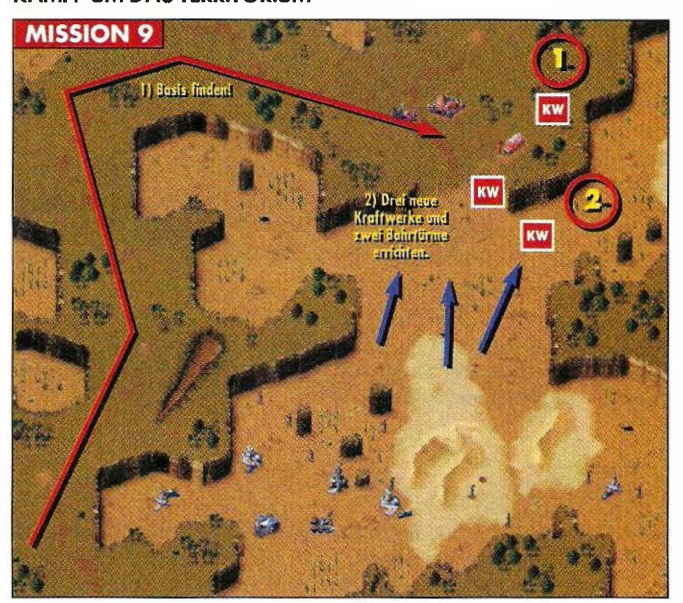


Eine simple Mission zum Entspannen. Bewegen Sie sich zuerst am Kartenrand entlang nach Norden. Dort steht das erste Gefängnis, bewacht von einem Raketenturm. Machen Sie mit dem Ding kurzen Prozeß! Dann zerstören Sie das Gefängnis und befreien Ihre Genossen. Machen Sie sich keine Sorgen um die frisch ausgehobenen Truppen, sie müssen die Mission nicht überleben. Nach der altbekannten Anlock-Taktik kämpfen Sie sich am Kartenrand bis in die feindliche Basis vor. Erledigen Sie zuerst den Raketenturm und dann alles, was sich noch bewegt. Wenn Sie Verstärkung brauchen: Es steht noch ein Gefängnis in der feindlichen Basis...
Anmerkung: Wenn Sie die Basis zerstört haben und die Mission nicht beendet ist, gucken Sie noch mal nach oben rechts (wo das erste Gefängnis stand). Der Feind wird versuchen, den Raketenturm wieder aufzubauen.

MISSION 8:
ANGRIFF AUF EINEN KONVOI

Geschwindigkeit ist hier der Schlüssel zum Erfolg! Preschen Sie mit den drei Motorrädern sofort und ohne Umwege zum Abfangpunkt. Folgen Sie mit den restlichen, langsameren Truppen. Die Motorräder sind schnell genug, um den feindlichen Konvoi sehr früh abzufangen. Konzentrieren Sie sich immer auf den jeweils ersten Truck im Verband. Während Ihre Motorräder den ersten LKW bereits unter Beschuß nehmen, sollten die restlichen Einheiten auch langsam eintrudeln. Wenn Sie schnell genug sind, ist die Sache kurzfristig erledigt. Ignorieren Sie einfach die Eskorten, nehmen Sie keine Rücksicht auf Verluste. Der Konvoi muß zerstört werden!

MISSION 9:
KAMPF UM DAS TERRITORIUM

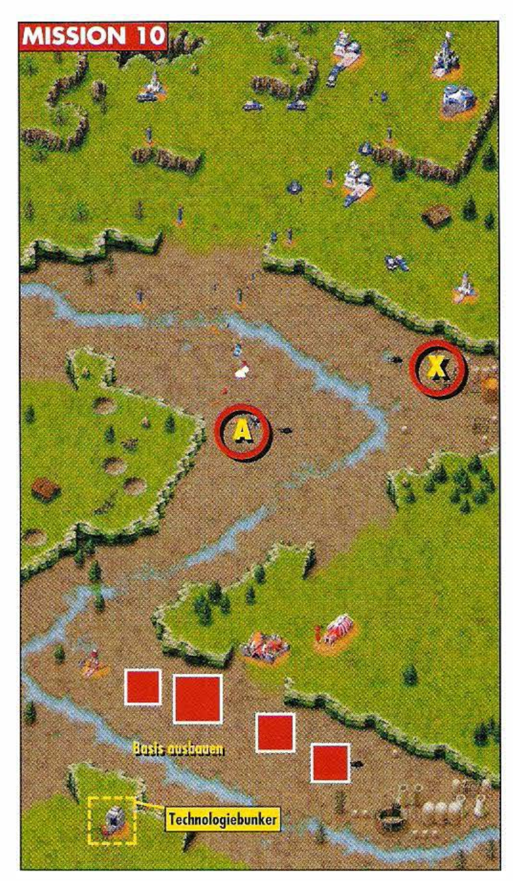


Schlagen Sie sich zuerst mit Ihren Truppen in die rechte obere Ecke durch. Dort finden Sie eine stark lädierte Basis. Es ist jetzt äußerst wichtig, schnell und richtig zu bauen. Während Ihre Einheiten die ersten Symmetrikerangriffe abwehren, bauen Sie drei neue Kraftwerke und zwei mobile Bohrtürme: Einen Bohrturm setzen Sie auf das Vorkommen nordöstlich Ihrer Basis. Schicken Sie dort Ihren schon vorhandenen Tankwagen hin, und bauen Sie außerdem ein Kraftwerk in der Nähe. Den zweiten Förderturm setzen Sie auf die Ölquelle rechts unterhalb Ihrer Clanhalle. Bauen Sie zwei weitere Kraftwerke zur Quelle hin. Geschafft? Speichern! Sie sollten jetzt aus zwei Quellen mit je zwei Tankwagen fördern. Jetzt kommtgenug Kleingeld herein, um neue Einheiten zu bauen. Erweitern Sie Ihre Verteidigung solange, bis Sie den Angriffswellen der Feinde standhalten können. Die Ölvorräte im Nordosten werden ziemlich rasch zur Neige gehen. Erschließen Sie bei Bedarf eine der Ölquellen im Westen.
Um erfolgreich angreifen zu können, brauchen Sie eine ziemlich große Truppe. Wenn Sie soweit sind, fallen Sie direkt von Norden in die gegnerische Basis ein. Ignorieren Sie die Raketentürme und konzentrieren Sie sich auf eins der beiden Kraftwerke. Ihr Ziel muß es sein, ein Kraftwerk zu belagern und alle Tankwagen zu zerstören. Gelingt Ihnen das, ist der Rest der Mission reine Routinesache.

MISSION 10:
NAHES AUFEINANDERTREFFEN

Mit zwei kleinen Kniffen ist diese Mission kinderleicht. Ganz zu Anfang fahren Sie mit einer Einheit in die Ecke unten links. Dort steht ein Technologiebunker mit einem Mechaniker*. Das ist Ihr Joker! Erschließen Sie ganz normal die beiden Ölquellen südlich der Clanhalle, und bewegen Sie Ihre Einheiten in die Mitte der Karte, um die ersten Angriffe abzuwehren (Punkt A auf der Karte). Mit Ihrem Mechaniker bewegen Sie sich sofort zu dem mit „X" markierten Punkt. Von dort aus können Sie die feindlichen Tankwagen auf der Anhöhe beschießen. So treiben Sie Ihren Gegner von Anfang an in finanzielle Nöte. Ein nicht zu verachtender Nebeneffekt ist, daß Ihre Supereinheit rasch die rote Erfahrungsstufe erreicht. Wenn Sie Mammuts gebaut haben, können Sie den Mechaniker durch diese ersetzen, um Ihren Joker zum Angriff zu nutzen.
Lassen Sie andere Einheiten die Raketentürme angreifen, und schicken Sie den Mechaniker hinterher. So verlieren Sie zwar normale Fahr-





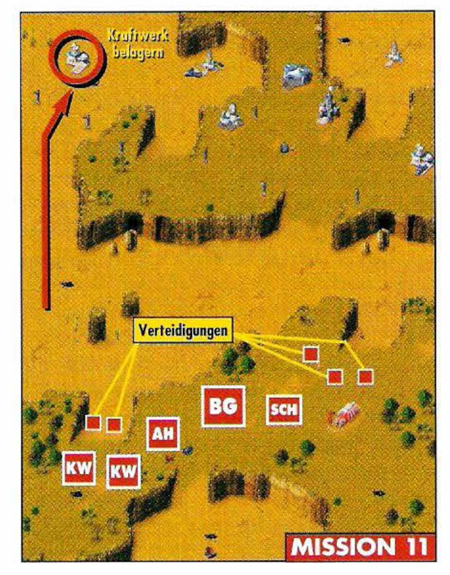
zeuge, aber Ihr Roboter bleibt so gut wie unbeschädigt. Solange Sie auf Ihre Supereinheit aufpassen und sie nicht verlieren, sollte diese Mission kein Problem darstellen.

*Mechaniker ist wohl ein kleiner Übersetzungsfehler. Es handelt sich hierbei um eine ziemlich schwere Kampfeinheit.

MISSION 11:
DAS IST DAS ENDE DER WELT

Der richtige Basisbau ist hier wieder entscheidend. Bauen Sie in Richtung Westen. Das Ölvorkommen direkt unter Ihrer Clanhalle ist so klein, daß ein Abbau reine Geldverschwendung wäre. Die Ölquelle im Westen reicht für den Anfang. Setzen Sie dort einen Bohrturm und zwei Kraftwerke hin. Sie müssen nun so schnell wie möglich den Technologiegrad Ihrer Clanhalle erhöhen, um Verteidigungstürme bauen zu können. Errichten Sie an den beiden Engpässen Türme, um die Symmetrikerangriffe abzublocken. Vergessen Sie nicht, die Türme immer rechtzeitig zu reparieren.

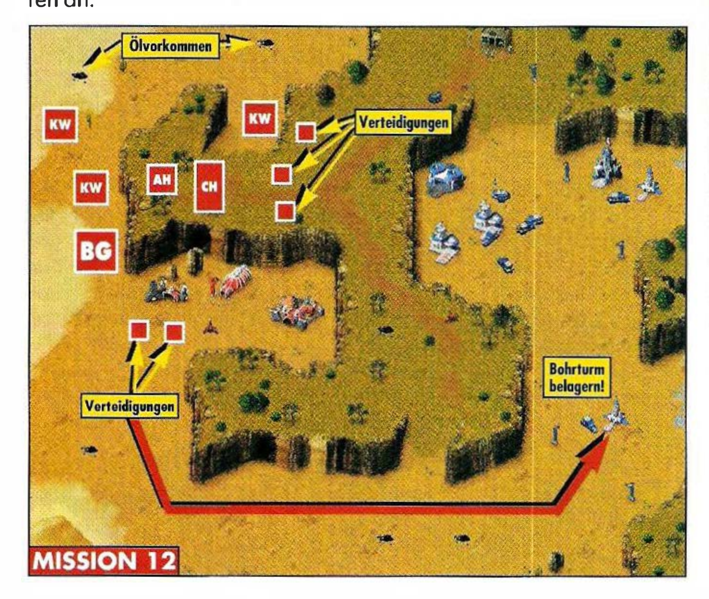
Wenn Sie den Angriffswellen standhalten können, ist es an der Zeit, eine eigene Angriffstruppe zusammenzustellen. Marschieren Sie mit einer Handvoll Einheiten zum nordwestlichen Kraftwerk des



Gegners. Kümmern Sie sich (noch) nicht um die Raketentürme, sondern stellen Sie sich einfach neben das Kraftwerk, um die vorbeifahrenden Tankwagen zu zerstören. Stocken Sie diese Truppe nach und nach auf. Die Symmetriker haben nun nicht mehr genug Geld, um effektiv anzugreifen. Sie haben also genug Zeit, um genügend Einheiten für einen endgültigen Großangriff zu sammeln.

MISSION 12:
GROSSANGRIFF

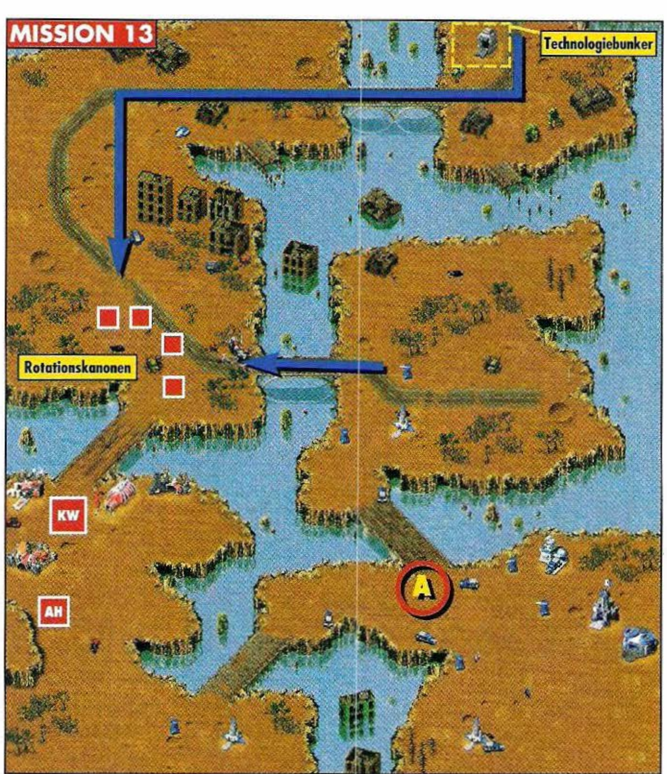
Als allererstes müssen Sie einen mobilen Bohrturm bauen. Benutzen Sie ein zweites Bestiengehege, um Ihre Basis nach Norden auszudehnen. Sie haben nur wenig Zeit, bevor der Gegner seine ersten Angriffe startet, also machen Sie schnell! Nach dem Gehege errichten Sie noch zwei Kraftwerke. Den Förderturm setzen Sie auf die Ölquelle oben links. Jetzt machen Sie sich einen kleinen Trick zunutze: Errichten Sie eine Alchimiehalle rechts von dem ersten Kraftwerk auf der Hochebene. Direkt daneben sollten Sie (sobald Sie das Geld dazu haben) eine zweite Clanhalle bauen. Dort trainieren Sie sofort ein paar Mechaniker, während Sie gleichzeitig den Technologiegrad erhöhen, um MG-Nester zu errichten. Ihr Ziel muß es sein, eine effektive Verteidigungslinie aufzubauen (drei Schrotkanonen und ein paar Mammuts reichen vollkommen). Wenn Sie genügend Geld haben, bauen Sie ein weiteres Kraftwerk und einen Ölturm, um das Vorkommen nördlich der zweiten Clanhalle anzuzapfen. Passen Sie auch auf Ihre erste Clanhalle auf – ab und zu greift der Gegner dort mit vereinzelten Einheiten an.



Steht die Verteidigung? Na, dann kann's ja losgehen. Mit einem kleinen Stoßtrupp belagern Sie den Förderturm im Südosten und zerstören alle feindlichen Tankwagen. Jetzt hält Sie nichts mehr auf – die Symmetriker haben kaum noch Geld, und Ihre Nachschubversorgung läuft auf vollen Touren!

MISSION 13:
SCHLACHT UM DIE INSELN

Schnappen Sie sich zu Anfang zwei schnelle Einheiten (z. B. Bestien), und schicken Sie eine nach Osten und die andere nach Süden! Im Osten finden Sie einen Mechaniker*) in einem Technologiebunker, und im Süden steht Ihre Basis. Sobald Sie die Basis aufgedeckt haben, bauen Sie einen Förderturm, eine Alchimiehalle und ein zweites Kraftwerk (siehe Karte). Den Bohrturm schicken Sie über die Brücke nach Norden. Positionieren Sie den Großteil Ihrer Truppen südlich der Basis, den Mechaniker und einen Mammut lassen Sie nördlich der Basis stehen. Werten Sie den Technologiegrad wie folgt auf: 2x Schmied und 3x Clanhalle. Den Schmied sollten Sie zuerst aufwerten, um zwei neue Tankwagen bauen zu können. Sobald Ihre Clanhalle Technologielevel 4 erreicht hat, errichten Sie rund um Ihren Förderturm vier Rotationskanonen. Bauen Sie immer erst eine Kanone fertig, bevor Sie eine neue in Auftrag geben (vier Baustellen helfen Ihnen herzlich wenig!). Passen Sie auf die Rotationskanonen auf! Halten Sie immer genügend Mechaniker bereit (vier bis fünf), um Reparaturen vornehmen zu können, immerhin kostet so ein Geschütz 2.500 Ressourceneinheiten. Das Ziel dieser Verteidigungslinie ist, daß sie ohne weitere Einheiten auskommt, d. h. wenn wenigstens zwei Kanonen fertig sind, können Sie Ihre Super-Einheit nach Süden abziehen. Nun bauen Sie nach und nach neue Einheiten. Zwischenzeitlich sollten Sie auch Ihr Bestiengehege aufgewertet haben, um Raketenkrabben bauen zu können.



Starten Sie Ihren Angriff erst, wenn Ihre nördliche Verteidigung fest steht (Mechaniker nicht vergessen!). Brechen Sie entlang der auf der Karte eingezeichneten Route zum Punkt A durch. Wenn Sie sich dort festbeißen können, haben Sie gewonnen. Ein Tanker nach dem anderen fällt Ihrem Feuer zum Opfer. Halten Sie sich außerhalb der Verteidigungsreichweite, und vergessen Sie nicht, immer wieder Ihre eigene Nordverteidigung zu reparieren! Jetzt haben Sie den Gegner fast in den Bankrott getrieben (er fördert nur noch aus einer Quelle). Geschafft!

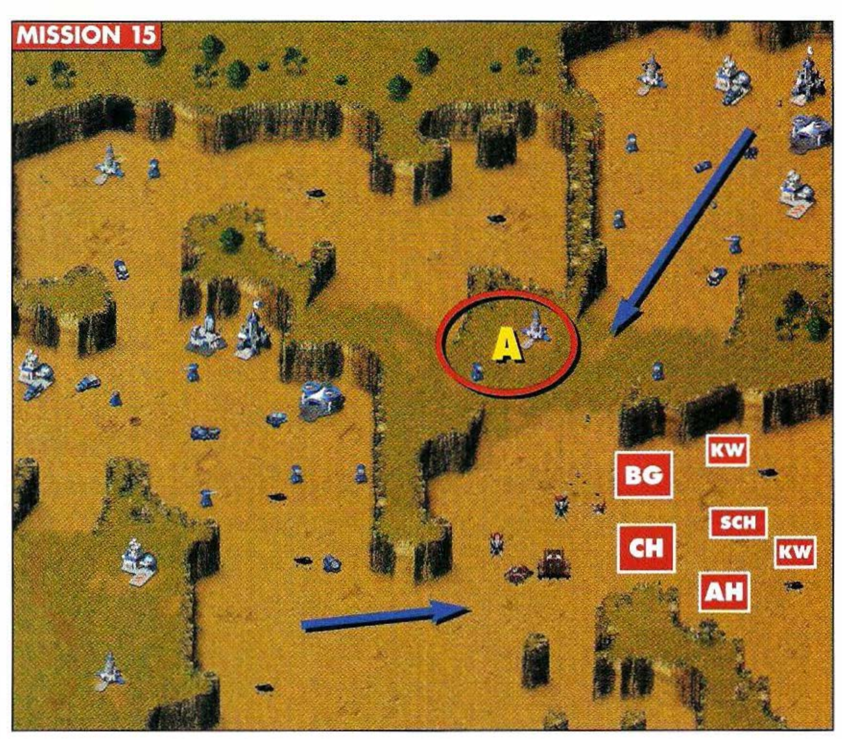
*** Mechaniker ist wieder ein kleiner Übersetzungsfehler. Es handelt sich hierbei um eine ziemlich schwere Kampfeinheit.**

MISSION 14:
DER LETZTE ANGRIFF



Diese Mission ist einfacher, als sie zunächst aussieht. Bauen Sie für die Rohstoffversorgung zwei neue Kraftwerke und außerdem eine Alchimiehalle. Speichern Sie oft! Sie dürfen keinen der sieben Feldherren verlieren. Sobald Sie die höchste Technologiestufe mit Ihrer Clanhalle erreicht haben, bauen Sie einige Rotationskanonen. Ab Technologielevel 5 können Sie dann „Crazy Harries" trainieren – sie sind der Schlüssel zum Erfolg. Bauen Sie nur noch Crazy Harries, und positionieren Sie sie in Gruppen zu fünf Einheiten um Ihre Basis herum. Wenn

Ihre Basis sicher ist, können Sie mit einem Stoßtrupp von zehn oder mehr dieser Haudegen die Karte erkunden.
Zuerst scheint es so, als würden die Symmetriker aus allen Richtungen angreifen. Wenn Sie jedoch alle Einheiten, die zu Anfang auf der Karte waren, vernichtet haben, kommen die feindlichen Fahrzeuge nur noch von Punkt A (unten rechts) und B (oben links). Schlagen Sie eine Welle noch der anderen – noch einiger Zeit ist die Mission dann bestanden...



MISSION 15:
GEGENOFFENSIVE

Bewegen Sie Ihre mobile Clonholle nach rechts, um sie dort in der Schlucht zu errichten. Bauen Sie danoch zuerst einen Schmied, eine Alchimiehalle und zwei Kraftwerke. Mit dem Bestiengehege können Sie sich Zeit lassen (Basisbau: siehe Karte). Während Sie den ganzen Kram bauen, schicken Sie Ihre Einheiten sofort nach Norden (Punkt A) und zerstören den feindlichen Bohrturm. Es ist nun wichtig, Ihre Clonhalle so schnell wie möglich aufzuwerten, um Rotationskanonen und Crazy Harries bauen zu können. Wenn Sie etwas Geld übrig haben, errichten Sie ein Bestiengehege. Verteidigen Sie Ihre Basis mit Kanonen und Crazy Harries. Um die Schlacht endgültig für sich zu entscheiden, gibt es nun zwei Möglichkeiten: auf konventionelle Art mit vielen Einheiten (Crazy Harries und Raketenkrabben) die Ressourcenversorgung kappen, oder solange die Basis verteidigen, bis Sie genügend Luftangriffe „gebaut" haben, um alle Bohrtürme mit einem Schlag zu vernichten (dauert ewig, macht aber Spaß).

Geschafft? Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die Symmetriker ein für allemal vom Erdboden gefegt und so eine zweite Heimsuchung abgewendet!

Florian Weidhase ■

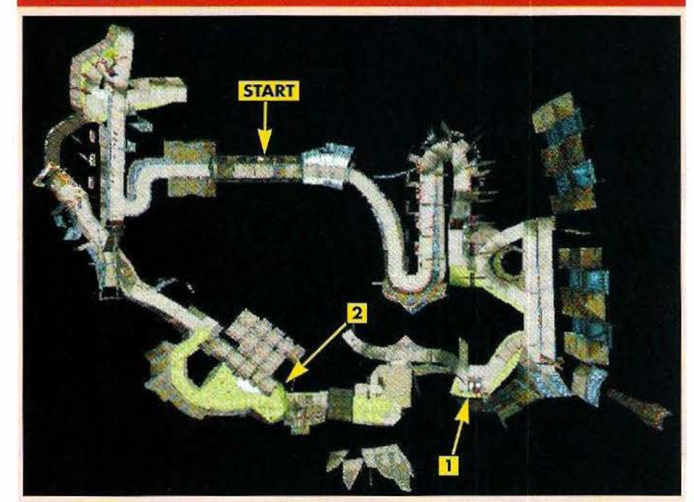
Vielen Dank für die freundliche Unterstützung von Jim "HKFooey" Kurleto (Vigilantes Paradise: **http://www.allgames.com/I76) und** James "Covak" Lippingwell (Time for the Funk: **http://webhome.idirect.com/~covak/i76/index.html**)

Spielhilfe zu den Strecken – Teil 2

POD

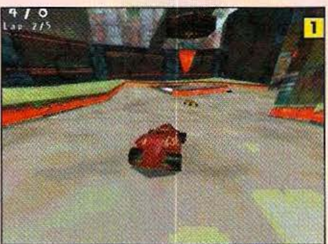
Mit Tricks direkt von den Programmierern sollten Sie bei POD Rundenrekorde am Fließband erzielen. Besonders wichtig sind die Einstellungen zur Fahrzeugabstimmung.

GALLERIA



Gelände: Schnelle tückische Strecke
Länge: 3,20 Meilen
Ideales Auto: Saber

Einstellungen:
Geschwindigkeit: 100
Bremsen: 0
Bodenhaftung: 70
Steuerung: 30
Beschleunigung: 100

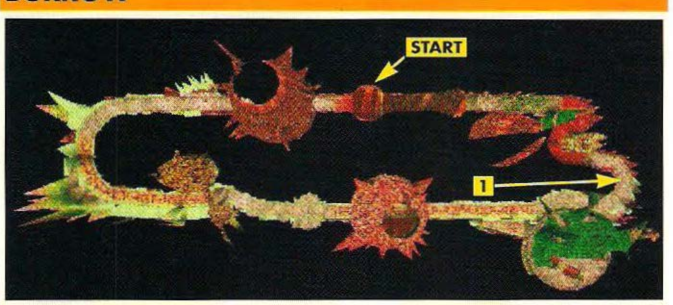


Die Boxen befinden sich links hinter dieser kleinen Plattform.



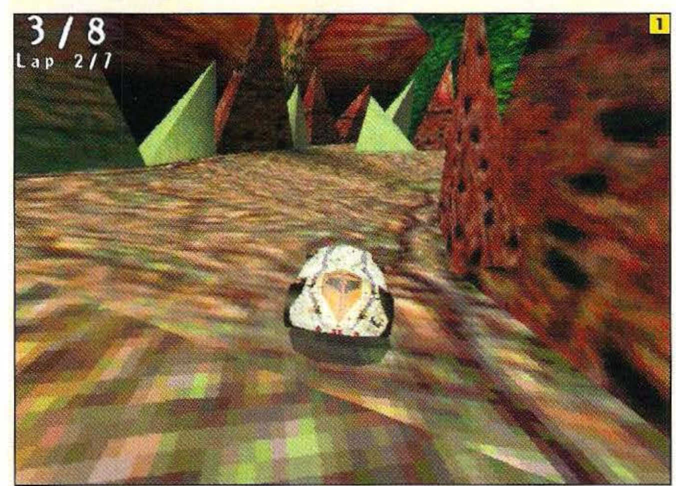
Sie können eine Abkürzung erwischen, wenn Sie nach dem Tunnel ein wenig nach rechts in einen neuen Tunnel hineinspringen. Die Geschwindigkeit muß jedoch zwischen 180 und 200 km/h betragen.

BURROW



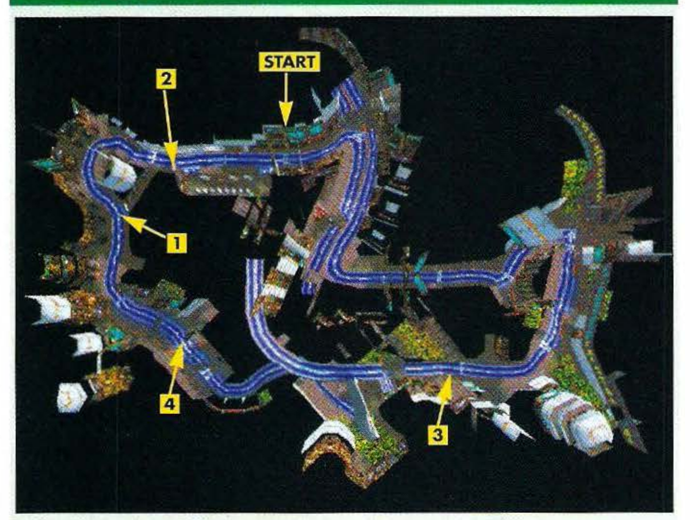
Gelände: Schnelle, virusbefallene Strecke
Länge: 1,75 Meilen
Ideales Auto: AV1

Einstellungen:
Geschwindigkeit: 100
Bodenhaftung: 75
Beschleunigung: 100
Bremsen: 0
Steuerung: 25



Die Boxeneinfahrt befindet sich links zwischen diesen beiden grünen Spitzen.

ALDERON



Gelände: Ziemlich einfache Stadtstrecke
Länge: 2,56 Meilen
Ideales Auto: Shivan

Einstellungen:
Geschwindigkeit: 100
Bodenhaftung: 80
Beschleunigung: 100
Bremsen: 0
Steuerung: 20



Bei den kleinen weißen Hütchen ist die Einfahrt zu einer Abkürzung, die Ihnen einige Sekunden Vorsprung verschaffen wird.

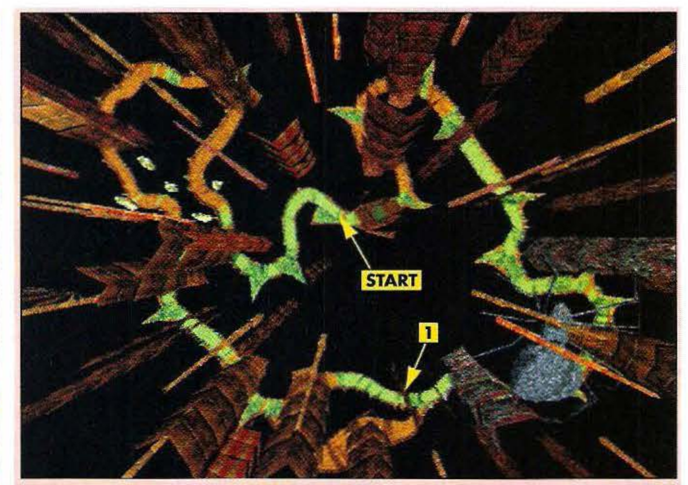


Die Runde ist hier fast zu Ende. Fahren Sie geradewegs zur Ziellinie oder in die Boxen; deren Einfahrt ist durch Hütchen markiert.



Zwei Möglichkeiten: Steuern Sie auf den zerstörten Straßenteil rechts zu oder fahren Sie vor der Anhöhe nach links, um durch den linken Teil dieses Straßenabschnitts zu kommen.

Nach dem Zickzack links befindet sich eine Rampe, die es Ihnen ermöglicht, über eine niedrige Mauer zu springen. Mindestgeschwindigkeit 260 km/h!



COCOON



Gelände: Schwierige Strecke
Länge: 3,37 Meilen
Ideales Auto: Bakar

Einstellungen:
Geschwindigkeit: 100
Bremsen: 10
Bodenhaftung: 70
Steuerung: 20
Beschleunigung: 100



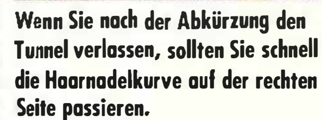
Die Boxeneinfahrt ist auf der Straße zwischen der grünen Spitze und der braunen Begrenzung zu finden.

SEWER



Gelände: Schwierige Strecke
Länge: 4,56 Meilen
Ideales Auto: Dopple

Einstellungen:
Geschwindigkeit: 100
Bremsen: 15
Bodenhaftung: 70
Steuerung: 15
Beschleunigung: 100



Wenn Sie nach der Abkürzung den Tunnel verlassen, sollten Sie schnell die Haarnadelkurve auf der rechten Seite passieren.

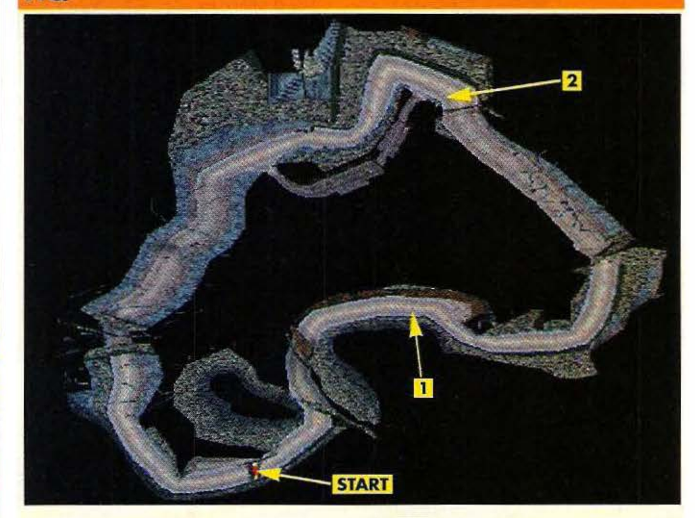


Die Boxen sind auf der rechten und linken Seite oben auf beiden Rampen gleich nach der Startlinie.



Um die Abkürzung zu erwischen, müssen Sie schnell genug sein und nicht nach links fahren, sondern in die rote Ziegelwand rechts springen.

HQ



Gelände: Sehr einfache Strecke ■ **Länge:** 1,82 Meilen
Ideales Auto: AV1

Einstellungen:
Geschwindigkeit: 100
Bodenhaftung: 78
Beschleunigung: 100
Bremsen: 0
Steuerung: 22



Hier können Sie durch einen Sprung auf der rechten Seite die Straßenbegrenzung überspringen.



Die Boxeneinfahrt befindet sich in einem Tunnel links vor der Kurve.

Komplettlösung

The Last Express

Sehr umfangreich ist Broderbunds „Echtzeit-Adventure" nicht, doch einige heikle Passagen schafft man zwangsläufig erst nach etlichen (zeitintensiven) Anläufen. Wie Sie Ihre Ermittlungen exakt timen und keine wichtige Information verpassen, verrät Ihnen unsere Komplettlösung für Jordan Mechners jüngstes Projekt.

Grundsätzliche Tricks

Problem: Der Schaffner hindert mich am Betreten anderer Abteile Warten Sie, bis er seinen Platz verläßt oder sein Blick von anderen Passagieren verdeckt wird. Notfalls klingeln Sie im Abteil nach dem Schaffner (Knopf rechts neben der Tür).

Ich kann den Gepäckwagen nicht betreten. Achten Sie auf Ansagen (Mahlzeiten, nächster Bahnhof etc.). Zu diesen Zeitpunkten verläßt der Zugaufseher seinen Posten.

24. Juli 1914

19.14 Uhr **Abfahrt in Paris**

Abteil 1
- Fenster öffnen
- Leiche nehmen und aus dem Fenster werfen (Alternative: Leiche auf der Liege verstecken)
- Whitneys grüne Jacke nehmen und anziehen
- Schaffner auf dem Flur vom Betreten des Abteils abhalten
- Tasche auf der Gepäckablage ansehen und öffnen
- Telegramm und Feuervogel-Schriftrolle lesen und mitnehmen
- Stuhl unter der Kiste untersuchen
- Halstuch mitnehmen

Speisewagen
- Mit August Schmidt unterhalten

20.50 Uhr; Abteil 1 - Gegen Milos kämpfen und ihn entwaffen
21.16 Uhr - Ankunft in Epernay
21.29 Uhr - Durchsuchung des Zuges

Versteckmöglichkeiten:
1. Aus dem Fenster in Abteil 1 klettern und warten, bis die Polizei verschwindet
2. Im Badezimmer von Abteil A verstecken
3. Kronos in seinem Privatwagen besuchen



Während des Konzerts im Privatwaggon haben Sie freie Hand im Zug.

ACHTUNG: Wenn Sie die Leiche bislang im eigenen Abteil verborgen haben, müssen Sie sie spätestens beim Auslaufen aus Epernay aus dem Fenster werfen und anschließend das Bett machen!

Plattform am Ende des Zuges
- Tatiana besuchen
- Beim Verlassen der Plattform wird man von Tatiana angesprochen
- Feuervogel-Schriftrolle übergeben

Alternative:
- Schriftrolle am nächsten Morgen beim Frühstück übergeben
- Tatiana wird die Übersetzung im Lauf des Tages unter der Tür des Abteils 1 hindurchschieben

Flur in 1. Klasse
- Schaffner lädt Cath im Auftrag von Kronos in dessen Privatwagen ein

21.41 Uhr **Ankunft in Chalons-sur-Marne**

Abteil 1 - Zu Bett gehen

03.38 Uhr **Ankunft in Straßburg**

Abteil F - Mit Anna reden
Abteil A - Cut-Scene: Anfall des Grafen XY
Abteil 1 - Zu Bett gehen

25. Juli 1914

08.25 Uhr **(auf der Fahrt von Ulm nach München)**

Waggon 2 - Schaffner und Zugaufseher belauschen
Milos, Abteil - Milos besuchen und mit ihm reden
Speisewagen - Tatiana gibt die Übersetzung der Feuervogel-Legende zurück

Salon
- Streichhölzer aus Streichholzschachtel entfernen
- Käfer auf dem Tisch mit der Streichholzschachtel einfangen

Waggon 1 - Bei Gelegenheit Käfer beim Knaben (Francois) gegen Pfeife eintauschen
Waggon 2 - Mit August Schmidt reden

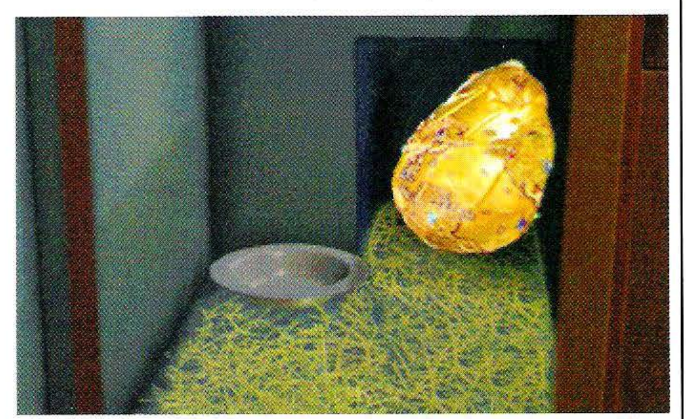
10.18 Uhr - **Ankunft in München**
12.12 Uhr - **Mittagessen: Erste Sitzung**
12.45 Uhr - **Ankunft in Salzburg**
13.02 Uhr - **Mittagessen: Zweite Sitzung**
13.57 Uhr - **Ankunft in Attnang**

Waggon 2 - Der Schaffner lädt Cath im Auftrag von Kronos zum Konzert ein

14.23 Uhr - **Ankunft in Wels**

14.30 Uhr
Abteil E - Aus dem Fenster klettern und dann Annas Abteil betreten
Abteil F - Mittleren Edelstein des Schmuckkästchens betätigen (➞ Universal-Schlüssel)
- Sobald der Universal-Schlüssel in Ihrem Besitz ist, haben Sie Zugang zu allen Abteilen des Zuges, solange der Schaffner beschäftigt ist oder abgelenkt wird.

15.00 Uhr - **Konzertbeginn**



Im Tierkäfig ist der Feuervogel gut vor anderweitigen Interessenten geschützt.

Während des Konzerts in Kronos´ Privatwagen:

Abteil B	- Kasten unter dem Waschbecken öffnen (➟ Feuervogel-Ei mitnehmen)
	- Durch Abteil A (über Waschraum) verschwinden
Abteil 1	- Feuervogel vorerst (!) in der Kiste unterbringen
	- Von der Plattform aus die Tür öffnen und über die Leiter auf das Dach des Zuges steigen
Dach des Zuges	- In Richtung Zugende orientieren
	- Glasfenster eintreten
Kronos, Schlafzimmer	- Versteckten Knopf auf der linken Seite des Wandbildes betätigen (➟ geheimer Tresorraum öffnet sich)
	- Koffer mitnehmen
	- Durch die Tür zum Salon verschwinden (mitten durch's Konzert)
Abteil 1	- Koffer unter dem Sitz verstauen
Gepäck-Abteil	- Hund Max befreien
	- Feuervogel im Tierkäfig verstauen
Abteil 3	- Koffer durchsuchen (➟ Brief lesen)
14.44 Uhr	- **Ankunft in Linz**
16.25 Uhr	- **Ende des Konzerts**
Waggon 2	- August Schmidt ansprechen und ein Treffen mit ihm vereinbaren

Nach dem „Gespräch" mit Kahina

Abteil 1	- Koffer holen
Abteil 3	- Mit August Schmidt reden und ihm das Gold im Koffer zeigen
Kronos, Privatwagen	- Koffer zurückgeben (falls noch nicht geschehen, spätestens jetzt Feuervogel holen und im Tierkäfig verstecken)
Milos, Abteil	- Mit Milos reden

17.05 Uhr

Gepäck-Abteil (Tür steht offen)	- In einer Nische die Holzkiste öffnen
	- Anna entwaffnen
	- Mit Vesna kämpfen
18.00 Uhr	- **Ankunft in Wien**

Die Kämpfe

Die kleinen Auseinandersetzungen mit einigen Passagieren schaffen Sie nur durch viel Übung – mit der Zeit hat man den Bogen raus. Wer sich darauf gar nicht erst einlassen will, umgeht die Duelle auf folgende Weise: während des Kampfes einmal mit der rechten Maustaste klicken (Kampf wird abgebrochen) und anschließend auf dem Taschenuhr-Bildschirm das „Spiel fortsetzen". Diese Prozedur absolvieren Sie insgesamt fünfmal – et voilà: die Story wird NACH dem Kampf fortgesetzt.

Zugplan

Lokomotive	
Gepäckabteil	Tierkäfig, Waffenkiste
Gepäckabteil	Wachmann

Passagier-Abteil ➠ Küche ➠ Plattform ➠ Speisewagen ➠ Salon

Woggon 1 (roter Teppich)	- Abteil A: Graf Vossili Obolensky - Abteil B: Tatiano Obolenskoyo - Abteil C: Cloude Boutorel - Abteil D: Mme. Boutarel + Sohn Francois - Abteil E: Sophie de Bretheuill + Rebecco Norton - Abteil F: Anno Wolf / Hund „Mox" - Abteil G: Milos Jovanovic + Vesna Savin - Abteil H: Ivo Biskupovic + Salko Popivoda
Woggon 2 (hellgrüner Teppich)	- Abteil 1: Tyler Whitney / Robert Coth - Abteil 2: Alexei Dolnikov - Abteil 3: August Schmidt - Abteil 4-8: keine Bedeutung
Plattform	Leiter zum Zugdach
Privat-Waggon	Konzertsaal – Kronos + Kohina
Privat-Waggon	Schlafzimmer

19.35 Uhr - **Abendessen: Erste Sitzung**
Abteil F - Mit Anno reden

19.45 Uhr
Abteil 2 - Koffer auf der Gepäckablage nehmen und öffnen
- Sprengsatz entnehmen

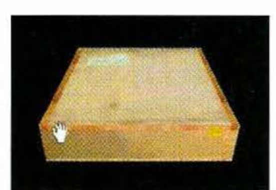


Explosiv: Wenn Sie nicht rechtzeitig den Sprengstoff in Alexeis Koffer entdecken, fliegt der Orient Express in die Luft.

20.08 Uhr **Ankunft in Pozsony**
20.30 Uhr **Abendessen: Zweite Sitzung**
20.47 Uhr **Ankunft in Galanta**
Abteil 1 - Auf Totiona warten
Abteil 1 - Schlafen

22.30 Uhr; Waggon 1 - Schaltkasten am Ende des Woggons öffnen

Entschärfen der Bombe
- Einmal auf die Zigarettenschachtel klicken
- Mit aktivierter Streichholzschachtel bzw. einem Streichholz die Leitungen entlangfahren
- Klicken, sobald sich der Cursor in ein entzündetes Streichholz verwandelt
- Zigarettenschachtel nicht öffnen, sondern umdrehen, bis die Schorniere zu sehen sind
- Auf die Scharniere klicken
- Telegramm zwischen die Relais klemmen



Vorsicht Falle: die Kiste darf nicht geöffnet werden.

Salon - Mit Anwesenden reden
Annas Abteil - Anno besuchen

Entführung des Zuges

26. Juli 1914
04.40 Uhr **(auf der Fahrt von Budopest nach Konstantinopel)**

Gepäck-Abteil
- Durch Mausklicks herumwinden, bis die Streichhölzer aus der Tasche fallen
- Streichhölzer aufnehmen (➠ Seil durchbrennen)
- Mit Ivo kämpfen
- Anno befreien

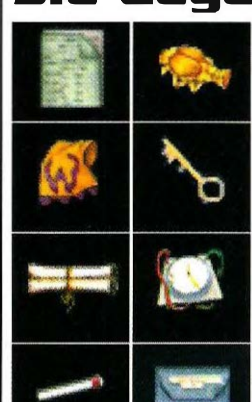
Plattform: Gepäck- & Speisew. - Auf das Dach des Zuges klettern

Zugdoch
- In Richtung Zuganfang marschieren
- Gegen Solko kämpfen
- Sofort (!) umdrehen
- Gegen Vesno kämpfen
- Sobald sich Vesno duckt ➠ sofort in die Knie gehen

Speisewagen - Passagiere befreien

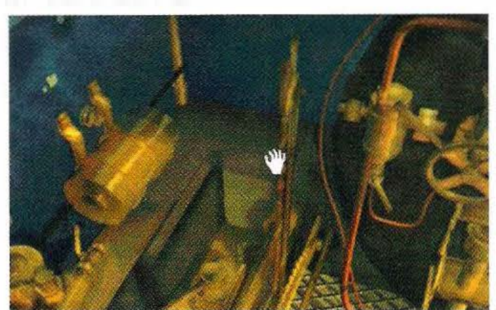
Plattform zwischen Salon und Waggon 1
- Nach unten schauen
- Abdeckung entfernen
- Passagierwoggons abkoppeln

Die Gegenstände



Gegenstand	Fundort	Zweck
Belegungsliste	Schaffner bzw. Salon	Orientierung im Zug
Feuervogel	Kosten unter dem Waschbecken im Waschraum zwischen Abteil A und B	Endsequenz
Pfeife	Austausch gegen Käfer in Streichholzschachtel	Endsequenz
Gold-Koffer	Tresorraum in Kronos, Schlafzimmer	Besänftigung August Schmidts
Halstuch	Unter dem Stuhl in Abteil 1	Wird von Kronos abgenommen
Schlüssel	Schmuckkästchen in Abteil F	Generalschlüssel zum Öffnen beliebiger Türen
Schriftrolle	Koffer auf der Gepäckablage in Abteil 1	Übergabe an Tationa (=> Übersetzung)
Sprengsatz	Koffer auf der Gepäckablage in Abteil 2	–
Streichhölzer	Streichholzschachtel entleeren	Entschärfung der Bombe
Streichholzschachtel	Von Anfang an vorhanden	Einfangen des Schwarzen Käfers
Telegramm	Koffer auf der Gepäckablage in Abteil 1	Entschärfung der Bombe
Zeitungs-Ausschnitt	Von Anfang an vorhanden	–

ACHTUNG: Falls Sie die Pfeife noch nicht besitzen, müssen Sie diese JETZT im Salon suchen!



Betätigen Sie den Hebel vor der serbischen Grenze.

Auf dem Zugdach in Richtung Zuganfang laufen

Lokomotive - Hebel entsichern

Nach dem Durchbrechen der serbischen Grenze:

Gepäckraum - Mit Anna reden

27. Juli 1914

(auf der Fahrt von Budapest nach Konstantinopel)

07.00 Uhr

Salon
- Mit Kronos reden
- Feuervogel aus dem Tierkäfig holen
- Feuervogel im Salon zeigen
- Feuervogel öffnen
- Anstatt den Feuervogel auf Kronos´, Anordnung hin zu schließen: Pfeife benutzen

Petra Maueröder ■

Der Feuervogel

So „bedient" man den Feuervogel:

1. Australien – Türkisfarbenen Edelstein anklicken
2. Europa – Blauen Edelstein anklicken
3. Asien – Roten Edelstein anklicken
4. Insel im Pazifik (bei Südamerika) – Violetten Edelstein anklicken
5. Naher Osten – Grünen Edelstein anklicken

Öffnung anklicken



Allgemeine Spielstrategien, Komplettlösung – Teil 1

Interstate '76

Um in Stimmung zu kommen, sollten Sie zunächst ein Paar alte Schlaghosen vom Dachboden holen, sich Kotelettentoupets ankleben, das Hemd weit aufknöpfen und eine schwere Goldkette anlegen. Fertig? Dann kann's ja losgehen!

TIPS ZU DEN KAMPFHANDLUNGEN

ONE-ON-ONE

Knöpfen Sie sich einen Gegner vor, den Sie erledigen wollen. Es macht relativwenig Sinn (Ausnahmen bestätigen auch hierdie Regel), wild zwischen den Zielen hin und her zu schalten. Sollte Ihnen natürlich jemand frech direkt vor die Kanonen fahren, können Sie ihm ja ein paar Kugeln verpassen.

RASEREI VS. SCHLEICHFAHRT

Das Gaspedal durch's Bodenblech zu treten, ist nicht immer der Weisheit letzter Schluß. Wenn Sie in stationäre Gefechte verwickelt sind, ist es ratsam, lieber etwas geruhsamer zu fahren und dafür besser zu zielen. Auf die Dauer bekommt es Ihrem Wagen auch nicht, wenn Sie immer gegen Wände und Häuser fahren. Mit einer Geschwindigkeit von 30 bis 50 mph sind Sie im kurvenreichen Schlagabtausch gut bedient.

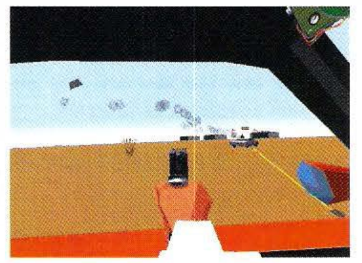
GELÄNDEÜBUNG

Vergessen Sie im Eifer des Gefechtes NIE, wo Sie eigentlich herumfahren. Viele Straßen liegen zum Beispiel auf Erhöhungen. Vermeiden Sie allzu tiefe Stürze, der Wagen verzeiht eine Menge, aber irgendwann ist Schluß. Vielmehr sollten Sie sich solche territorialen Eigenschaften zunutzen machen: Rasen Sie auf einen Abgrund zu und reißen in letzter Sekunde das Steuer herum. Mit etwas Glück machen Ihre Verfolger einen Ausflug ins Tal. Es kommt auch oft genug vor, daß sich ein Gegner im Gelände festfährt. Halten Sie immer die Augen offen: Ein stehender Wagen gibt ein schönes Ziel ab!

WAFFENMANAGEMENT

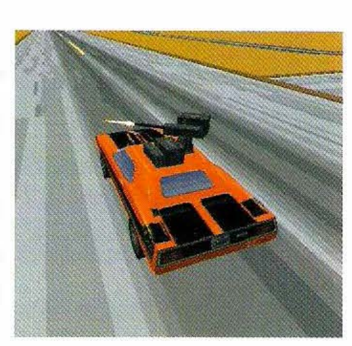
Ihr Wagen verfügt über vier Waffenpositionen (Trip): zwei auf dem Dach, eine hinten, und ein Dropper stehtebenfalls zur Verfügung. Mitden Dachwaffen konzentrieren Sie sich auf Ihren derzeitigen Gegner. Lästiger Verfolger entledigen Sie sich per Heckwaffe und Dropper. Wenn Sie also wild hinter Ihrem Ziel her kurven, sollte ein wachsames Auge immer den Rückspiegel checken. Persönlich bin ich besser mit den „Waffen-Kürzeln" (Tasten: 1, 2, 3 und 4) zurechtgekommen als mit der Leertaste, da man so schneller die richtige Waffe abfeuern kann. Wenn Sie über einen Geschützturm verfügen, wird die Sache angenehm. Halten Sie kräftig mit dem Turret aufs Ziel, und feuern Sie mit der Frontwaffe, wenn sich der Schurke im Visier befindet.

DIE .45ER



Wenn Sie mit den Cursor-Tasten links und rechts aus dem Fenster blicken, können Sie mit Ihrem .45er Colt auf den Gegner schießen. Das lohnt sich nur dann, wenn sich der Feind bereits im „roten" Schadensbereich befindet. Fahren Sie so nah wie möglich an Ihrem Opfer vorbei, und feuern Sie, was das Zeug hält. Mit etwas Glück und einem kräftigen Schluck Zielwasser erwischen Sie den Fahrer. Üben Sie diese Taktik! Sie ist später Gold wert, weil Sie mehr Waffen und Ersatzteile aus dem gegnerischen Wagen erbeuten können, als wenn Sie ihn komplett zerstören.

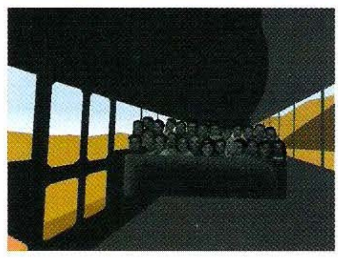
GESCHÜTZTÜRME



Nach einigen Missionen haben Sie eines dieser Babys erbeutet. Schnell aufs Dach montiert, wirken Turrets im Kampf wahre Wunder. Mit einem Schwenkbereich von 360° können Sie alles und jeden damit beschießen. Sie sollten aber nach harten Kurven kurz das Feuer einstellen, damit sich der Turm neu ausrichten kann. Ein Nachteil dieser Waffen ist, daß sie mit zunehmender Beschädigung ungenauer schießen. Wenn Sie etwas Übung und Erfahrung haben, ist es durchaus möglich, zwei Gegner gleichzeitig zu beharken: das Radarziel mit der Turret, und einen weiteren Gegner mit Ihrer starren Frontwaffe. Obwohl Sie zwei Dachslots haben, können Sie immer nur eine Turret mitführen.

EASTEREGGS





Programmierer sind ein Schlag Menschen für sich. Um nicht als simpler Name im Abspann zu Enden ist in fast jeder großen Produktion ein sogenanntes Osterei (Easteregg) versteckt. Interstate'76 macht da keine Ausnahme.
Wählen Sie „Melee" im Hauptmenü und setzen sich hinter das Steuer eines Schulbusses. Wenn Sie nun in der Cockpitansicht über Ihre Schulter gucken, sehen Sie Ihre Fahrgäste! Ein anderer Gag ist die Taste „C". Drücken Sie sie während des Spiels, und erfreuen Sie sich an den poetischen Ergüssen von Taurus („Hey, Stampede - how about a poem?").

Interstate '76 Missionen

Mission 1

Bewaffnung:

Hier können Sie noch nicht eingreifen. Sie müssen wohl oder übel den Wagen Ihrer Schwester so übernehmen, wie er ist. Das heißt, mit einer 30cal vorne und hinten, einem FireRite Rocket-Werfer und einem Oildropper.

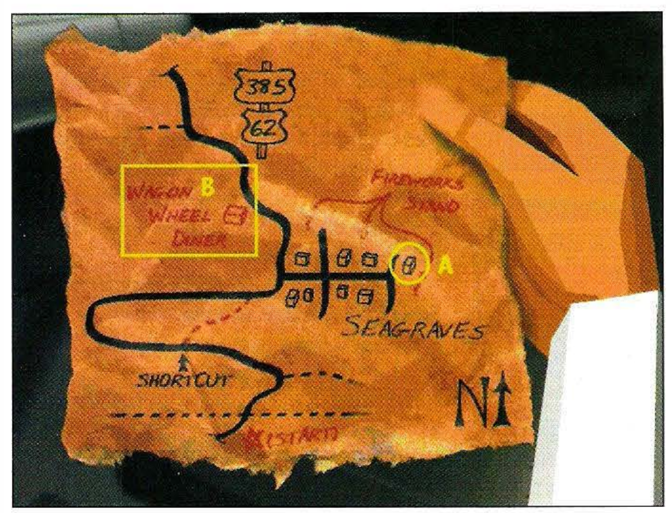


Das erste Missionsziel: Der Feuerwerksstand in Seagraves.

Das Ziel:

Noch steht Taurus Ihnen mit Rat und Tat zur Seite.
Folgen Sie ihm nach Seagraves. Als alteingesessener Straßenfuchs nimmt Taurus eine kleine Abkürzung. In Seagraves angekommen, sollen Sie einen Feuerwerksstand finden und zerstören. Gar kein Problem, ganz am Ende der Straße links finden Sie ihn.
Nachdem Sie den Stand zu Kleinholz verarbeitet haben, kommt ein Notruf vom Wagon Wheel Diner – einige Kollegen benötigen dringend





Nachdem Sie den Feuerwerksstand zu Kleinholz verarbeitet haben, eilen Sie den Kollegen beim Wagon Wheel Diner zur Hilfe.

Hilfe. Also nichts wie los, fahren Sie wieder hinter Taurus her. Am Diner angekommen, treffen Sie auf drei Gegner. Knöpfen Sie sich einen vor, und geben Sie ihm Saures.
Sobald einer der drei das Zeitliche segnet, ergreifen die anderen beiden die Flucht in Richtung Süden. Lassen Sie sie nicht entkommen! Wenn Ihre Gegner direkt vor Ihnen fahren, haben Sie mit den Raketen leichtes Spiel.

Ausbeute:
Nichts, was Sie nicht bereits hätten. Nehmen Sie einfach alles halbwegs Intakte mit.

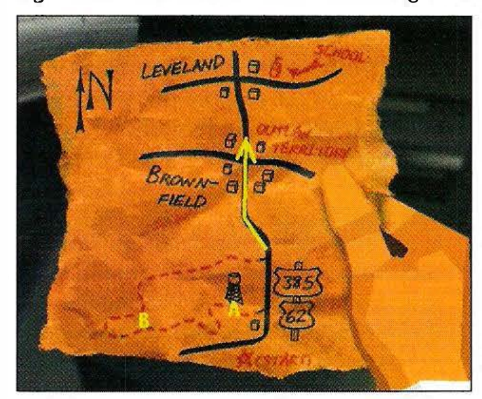
Mission 2

Bewaffnung:
Front: 30 cal
Dach: 30 cal
Heck: FireRite Rkt
Dropper: Oilslick

Das Ziel:
Sie müssen Taurus von Ihrem Fahrgeschick überzeugen. Er leitet Sie zu einem Sandweg und fordert Sie zu einem Rennen heraus (A). Die Piste fordert viel Fahrgefühl. Passen Sie auf, daß Sie auf der Straße bleiben, die Kurven sind tückisch! Leider fährt Taurus außerdem noch wie ein Henker. Nun ja...keiner hat behauptet, daß das Rennen fair sein muß. Ein wenig Öl hier und da könnte Ihren Kollegen aufhalten (er schimpft zwar rum, aber das macht nichts). Nach den ersten Kurven klärt Taurus Sie darüber auf, daß Sie über eine Rampe springen müssen. Sobald er das sagt, geben Sie Vollgas ... und ab geht's. Und weil's so schön war, gleich noch einmal. An der Gabelung (B) fahren Sie rechts ab und nehmen somit eine Abkür-



Taurus gibt Vollgas! Mit etwas Öl auf der Strecke läßt er sich jedoch bremsen...



Nach dem Rennen müssen Sie die Ganoven auf dem Weg zur Schule stellen!

Die Waffen

MASCHINENGEWEHRE UND GESCHÜTZE

MGs sind die verbreitetsten Waffen in I76. Es gibt kaum ein Fahrzeug, das kein MG mit sich führt. Die schweren Geschütze werden Sie auch des öfteren antreffen und hoffentlich auch erbeuten.

30 CAL MG ....30 CAL TURRET
Die Standardwaffe auf den Pflastern des Südwestens. Hohe Schußfrequenz, eine Menge Munition und anständige Reichweite. In Paaren richten diese Dinger mächtig viel Schaden an.

50 CAL MG ....50 CAL TURRET
Obwohl das 50er Kaliber MG etwas langsamer als sein kleiner Bruder schießt, ist es ihm auf jeden Fall vorzuziehen. Doppelte Reichweite und größere Löcher im Chassis des Opfers sprechen für sich. Zwei gekoppelte 50er MGs sind eine äußerst tödliche Kombination.

7.62 MM MG ....7.62 MM TURRET
Diese Waffe ist nicht zu unterschätzen! Gut – das Kaliber ist nicht gerade berauschend, aber die Reichweite, die Munitionsmenge und die extrem hohe Schußfrequenz machen dieses Ding zu einer ernstzunehmenden Gefahr.

20 MM CANNON ....20 MM TURRET
Jetzt wird's spaßig! Wo ein MG einfach nicht genug Ärger macht, muß ein Geschütz her. Die kleinste Variante wird mit 350 Schuß 20mm Munition geliefert. Sie hat unter den Kanonen die höchste Schußfrequenz.

25 MM CANNON ....25 MM TURRET
Der Nachfolger der 20mm Kanone. Größeres Kaliber, höhere Reichweite auf Kosten von weniger Munition und geringerer Schußfrequenz.

30 MM CANNON ....30 MM TURRET
Wenn Sie einen Gegner partout nicht klein bekommen, servieren Sie ihm doch mal dieses Monster. Sie haben zwar nur 250 Schuß, die haben's aber gehörig in sich. Diese Waffe ist nur was für ausgeschlafene Schützen – ein paar gut plazierte Treffer reißen jeden Wagen in Stücke!

RAKETEN

Manchmal tun's Kanonen und MGs einfach nicht. Dann schreit das Kämpferherz nach richtiger Feuerkraft. Raketen müssen her!

FIRERITE ROCKET ....FIRERITE TURRET
60 ungelenkte Raketen in einem Werfer. Leider ist es nicht ganz einfach, mit diesen Babys zu treffen. Wenn man aber ein guter Schütze ist, kann man ziemlich herben Schaden damit anrichten.



AIM-NEIN MISSILE ....AIM-NEIN TURRET
Wenn Ihnen die ungelenkten Raketen nicht liegen, versuchen Sie's doch mal mit dieser Infrarot-Rakete. Sie macht zwar nicht gerade viel Schaden, aber sie trifft mit großer Wahrscheinlichkeit ihr Ziel.

DR. RADAR MISSILE ....DR.RADAR TURRET
Sie haben immer noch nicht genug? Dann hilft nur nach die radargelenkte Dr.Radar-Rakete. Sie ist unwahrscheinlich zielsicher und richtet mächtig Schaden an. Sollte Ihr Gegner jedoch einen Radar-Jammer benutzen oder seinen Wagen ausschalten, verliert die Rakete ihr Ziel.

FLAMMENWERFER

Diese „heißen" Waffen lassen sich nur auf kürzeste Distanz einsetzen. Sie durchdringen aber jede Panzerung und machen Ihrem Gegner im wahrsten Sinne des Wortes die „Hölle heiß".

FLAMETHROWER....FLAMETHROWER TURRET
Der „Kleine" unter den Feuerspuckern – viel Muntition und ganze 40m Reichweite.

GAS LAUNCHER ......GAS LAUNCHER TURRET
Das „Medium"-Modell der Flammenwerfer. Reichweite und Munition sind geringer als beim Flamethrower, dafür ist der Strahl brennenden Gases aber auch mächtig heiß.

NAPALM HOSE ....NAPALM TURRET
Gebratenes Auto gefällig? Mit dem Napalmwerfer kein Problem. Kein Gegner hält den Beschuß mit Napalm lange aus. Sie werden Ihre Opfer in Sekundenschnelle in einen Haufen geschmolzenen Blechs verwandeln. Leider müssen Sie mit dieser Waffe extrem nah an den Feind heranfahren, aber glauben Sie mir, es lohnt sich!

MÖRSER – MORTARS

Mörser schießen eine ungelenkte Granate ab. Sie können damit prima Sperrfeuer machen oder Gebäude zerstören. Während der Fahrt sind Mörser jedoch mit äußerster Vorsicht zu genießen, wenn Sie nämlich nach vorne schießen und fahren, holen Sie Ihre eigene Granate ein und beschädigen sich selbst – kein eleganter Tod. Anders sieht es aus, wenn Sie nach hinten feuern! Persönlich ziehe ich Raketen immer vor, da es ziemlich schwer ist, anständig mit Mörsern zu zielen. Alle Mörser haben eine Reichweite von 100 m und unterscheiden sich nur in der Explosionskraft, Schußfrequenz und der mitgelieferten Munitionsmenge.

HE MORTAR ....WP MORTAR
CLUSTER BOMB ....EZKILL MORTAR

DROPPER

Hinten an Ihrem Fahrzeug befindet sich eine Art Abwurfvorrichtung. Alle Dropper sind zur Abwehr von Verfolgern gedacht.

OIL SUCK

Mit diesem Dropper verteilen Sie nette Altölpfützen hinter sich. Ihr Verfolger gerät dadurch ziemlich ins Schleudern. Eignet sich besonders in scharfen Kurven und vor Abgründen.

BLOX DROPPER

Stellen Sie sich doch mal vor, was passiert, wenn jemand mit 80 Sachen über einen großen Zementziegel fährt! Gesund ist das bestimmt nicht. Mit dem Bloxdropper bekommen Sie 10 dieser Ziegel. Werfen Sie sie ab, wenn der Gegner schön nah dran ist.

LAND MINES – LANDMINEN

Der Name spricht für sich. Diese Tellerminen können wahre Wunder wirken. Der Unglückliche, der über eine dieser Minen fährt, macht einen gehörigen Satz nach oben. Dem Unterboden und den Reifen bekommt das gar nicht gut. Einen Nachteil haben die Minen jedoch: Wenn Ihr Gegner nicht drüberfährt, könnte es durchaus passieren, daß Sie selbst Opfer Ihrer eigenen Waffe werden... Wer anderen eine Grube gräbt...

FIRE DROPPER

Ähnlich wie der Flammenwerfer verteilt dieser Dropper brennendes Napalm hinter Ihrem Fahrzeug. Wer da durchfährt, muß sich ziemlich bald um neue Reifen kümmern. Eignet sich besonders gut, wenn Sie von mehreren Feinden verfolgt werden. Verwandeln Sie die Straße einfach in ein flammendes Inferno!

SUPERWAFFEN

Es gibt neben den hier beschriebenen Waffen auch noch vier Waffen, die nicht ohne weiteres erhältlich sind: die HADES Cannon, die Cherub Missile, den Pyro-Tomic Flammenwerfer und den Car-E-Racer Dropper. Jede dieser Waffen ist in ihrer Sparte das Nonplusultra. Mit etwas Glück erhaschen sie eine davon.

zung über eine Schlucht. Wenn Sie schnell genug waren, wird Taurus des Lobes voll sein und Sie von nun an „Swinger" nennen.

Soviel zur Spielerei, jetzt wird's ernst. Drei Gegner sind auf dem Weg zu der Schule, und Sie müssen ein Massaker verhindern. Im Galopp geht's nach Norden, passen Sie auf den Gegenverkehr auf! Auf dem Weg zur Schule holen Sie die Bösewichte ein. Diese lassen sich nicht ablenken und fahren recht stur weiter. Sie haben also leicht zu treffende Ziele!

Ausbeute:
Immer noch nichts Neues, aber jede Menge Ersatzteile.

Mission 3

Bewaffnung:
Wie bei Mission 2.

Das Ziel
Auf dem Weg zur Bar-D treffen Sie nach den ersten zwei Kurven bereits auf die ersten beiden Gegner. Mit Taurus' Hilfe sollten Sie die beiden schnell erledigt haben. An der Brücke vor der Bar greift Sie ein weiterer Schurke an, zu dem sich nach kurzer Zeit drei weitere finstere Typen gesellen. Knöpfen Sie sich einen nach dem anderen vor und schießen Sie Taurus nicht über den Haufen. Wenn möglich, sollten Sie Ihre Widersacher mit der .45er erledigen, um mehr Waffen und Ausrüstung zu bekommen.



Endlich erreicht: die gesuchte „Bar-D".

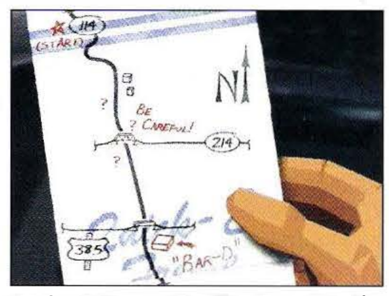
Ausbeute:
Einige 50 cal MGs, Bloxdropper, bessere Bremsen und Federung sowie 14" Reifen können Sie diesmal erbeuten. Neben einigen Structobumpers sollten Sie auch einmal in den Besitz von dem Special NitrausOxide kommen, das sehr wichtig in kommenden Missionen ist!

Mission 4

Bewaffnung:
Wie bei Mission 2 und 3. Vergessen Sie aber nicht, die 50 cal MGs zu reparieren.

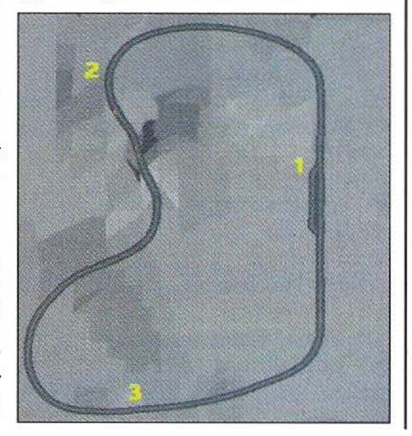
Specials: NitrousOxide.

Das Ziel:
Groove muß sich in einem Rennen gegen drei Gegner durchsetzen und innerhalb von vier Runden gewinnen.



Auf dem Weg zur „Bar-D" müssen Sie sich gegen einige Schurken zur Wehr setzen.

Die Strecke:
(1) Start/Ziel
(2) Ziemlich enge Linkskurve, kurz vorher anbremsen. Hier können Sie wunderbar Gegner aus der Kurve drängeln.
(3) Bodenwelle (rechts neben der Fahrbahn steht eine Werbetafel!). Hier sollten Sie unbedingt auf dem



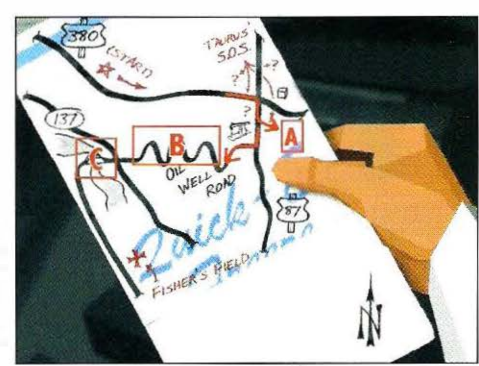
Auf dieser Piste findet Grooves „Traumrennen" statt.

Asphalt bleiben. Sie werden es sich schon gedacht haben, bei 176 kann es doch kein „stinknormales" Rennen geben. Sie dürfen auf alle Widersacher ballern und nach Herzenslust Öl auf die Fahrbahn kippen. Das lohnt sich besonders bei (2) und (3), weil es Ihre Gegner dort aus der Kurve trägt. Wenn Sie vernünftig fahren und Ausflüge in den Dreck vermeiden (immer schön auf dem Asphalt bleiben), holen Sie den Anführer der Gang in der zweiten oder dritten Runde ein.
Sollten Sie NitrousOxide dabei haben, können Sie gleich zu Anfang diesen Nachbrenner benutzen, um an allen vorbeizuziehen und bereits in der ersten Runde das Rennen für sich zu entscheiden. Leider ist es damit noch nicht getan. Die Kerle verlieren ungern, und Sie müssen alle drei zu Schrott schießen.

Ausbeute:
Groove ist wohl eingeschlafen... Diese Mission war leider nur ein Traum – also auch keine Ausbeute. Diese Mission hat jedoch den unschätzbaren Vorteil, daß alle Ausrüstungsteile, die Sie eine Mission zuvor in die Reparatur gegeben haben, jetzt fertig sind.

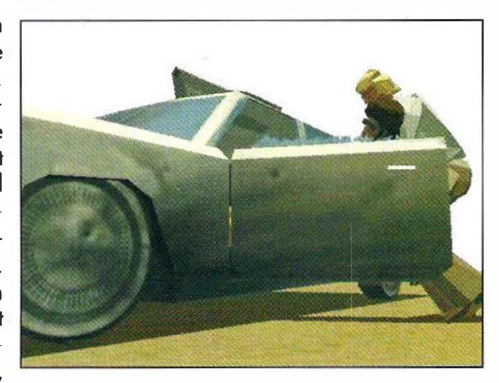
Mission 5

Bewaffnung:
Front: 50 cal
Dach: 50 cal
Heck: FireRite Rkt
Dropper: Oilslick

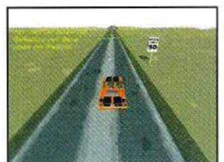


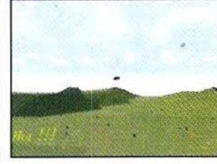
Neben einigen Fights müssen Sie hier vor allem Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen.

Das Ziel:
Kaum aus dem Schlaf erwacht, ereilt Groove ein Notruf von Taurus. Er steckt in der Klemme, und Sie müssen ihm natürlich zu Hilfe kommen. Auf dem Weg stoßen Sie auf zwei Gegner. Da keiner von beiden eine große Gefahr darstellt und Sie genügend Zeit haben, erledigen Sie diese Gegner mit der .45er. Nachdem Sie an der Kreuzung mit dem zweiten Bösewicht fertig sind, biegen Sie rechts auf die 187 ab und nehmen gleich wieder die erste links (Punkt A).



Dort finden Sie den schwer beschädigten Wagen von Taurus. Noch ein Gegner will was von Swinger, aber mit dem machen Sie kurzen Prozeß (am besten wieder mit der .45er).
Nachdem Sie Taurus aus dem Wrack gezogen haben, benötigen Sie Ihr ganzes Fahrgeschick. Eine wahre Armee hängt Ihnen am Hinterteil, und Sie haben nur zwei Minuten, um nach Fisher's Field zu Skeeter zu kommen. Sie nehmen die erste Abzweigung nach rechts auf die Oil Well Road (B). Konzentrieren Sie sich **nur** auf die Straße, ignorieren Sie alle Gegner. Dieser Bergpaß hat es in sich: Scharfe, unübersichtliche Kurven, schmale Brücken und auflauernde Gegner. Nach dem zweiten Hinterhalt kommen Sie an eine Straßensperre mit einem Feind. Entweder schießen Sie diesen kurzerhand in Stücke oder manövrieren geschickt an ihm vorbei. Wie Sie dran vorbeikommen, ist egal, solange es **schnell** geht. Passen Sie jetzt gut auf, es kommen Ihnen noch zwei weitere Wagen entgegen: Augen auf und ausweichen, ein Crash kann hier fatale Folgen haben.
Jetzt haben Sie's fast geschafft, wäre da nicht eine kaputte Brücke (C). Auf der rechten Straßenseite sehen Sie ein rotes Schild und gelbe Absperrungen vor sich. Hier müssen Sie das Gaspedal gnadenlos durchs Bodenblech drücken. Wenn Sie auf der Straße bleiben, rechtzeitig beschleunigen und die Schanze gut erwischen, kommen Sie auf die andere Seite. Jetzt sind es nur noch ein paar Meter zum Fisher's Field.



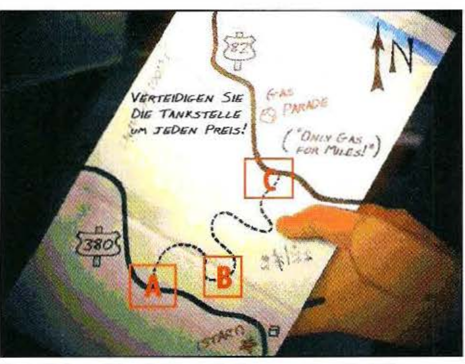

Mit Vollgas durch die Barrieren und dann über die nicht mehr vorhandene Brücke springen.

Ausbeute:
Wenn Sie die ersten drei Gegner mit der .45er erledigen, können Sie hier richtig absahnen: Gas Launcher, 20mm Cannon, 30cal Turret (!) und sogar AimNein Missiles.

Mission 6

Bewaffnung:
Front: 50 cal
Dach: 50 cal
Heck: FireRite Rkt
Dropper: Bloxdropper oder Oilslick

Specials:
NitrousOxide



Verteidigen Sie die Tankstelle um jeden Preis!

Das Ziel:
Skeeter hat sich um Taurus gekümmert (Zitat: „Der Unterschied zwischen Menschen und Autos ist, daß Autos schwer zu reparieren sind...“), und Grove braucht unbedingt Benzin. Leider war vor ihm jemand an der Tankstelle und hat diese zerstört. Jetzt müssen Sie sich über eine Nebenstraße mit vielen Tücken zu der einzigen erreichbaren Tankstelle begeben. Um die Sache noch zu erschweren, ist es verdammt dunkel. Fahren Sie zu Punkt A und achten Sie auf den Gegenverkehr. Die Abzweigung auf den Kiesweg erkennen Sie an einem Straßenschild. Dort halten Sie an und nehmen Anlauf: Gleich als erstes müssen Sie nämlich einen Sprung meistern. Danach kommt eine Abzweigung bei Punkt B, an der Sie rechts abbiegen. Durch ein paar scharfe Kurven hindurch geht's zum zweiten großen Sprung. Falls Sie nicht schnell genug sind, benutzen Sie den NitrousOxide-Nachbrenner. Nach diesem Sprung folgen Sie nur noch dem Straßenverlauf, der Sie noch über einige weniger spektakuläre Sprünge zum Punkt C und wieder auf eine „richtige" Straße führt.
Wenn Sie an der Tankstelle angekommen sind, gibt's eine kleine Zwischensequenz, in der sich bereits Ärger ankündigt.
Zwei Halunken wollen Ihnen die Tankstelle unterm Hintern wegschießen. Bündeln Sie Ihre beiden 50er MGs und machen Sie den beiden die Hölle heiß. **Wichtig:** Greifen Sie beide Gegner an, um sie von der Tankstelle abzulenken. Wenn Sie die beiden zerstört haben, kommt ein Freund von Vixen, „Infernol Heat", um Sie bei der Verteidigung der Benzinbude zu unterstützen. Diese Hilfe haben Sie bitter nötig, es nahen nämlich vier (!) weitere Gegner. Bleiben Sie jetzt immer in der unmittelbaren Nähe der Tankstelle und greifen Sie alle Gegner an. Einige



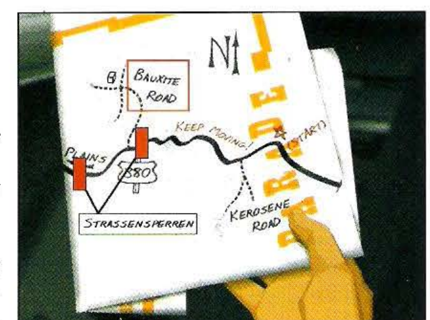
Hier geht's rechts ab auf die Sandpiste. Vorsicht: Gleich nach der Abbiegung kommt der erste Sprung!

fliehen nach Osten - verfolgen Sie sie auf keinen Fall. Warten Sie an der Tankstelle, bis die Kerle zurückkommen. Halten Sie ein wenig Abstand von „Infernal Heat", um nicht von seinem Falmmenwerfer getroffen zu werden. Wenn alle Schurken besiegt sind, können Sie endlich auftanken.

Ausbeute:
Endlich bekommen Sie einen V8 Moto, 20 und 25 mm Kanonen.

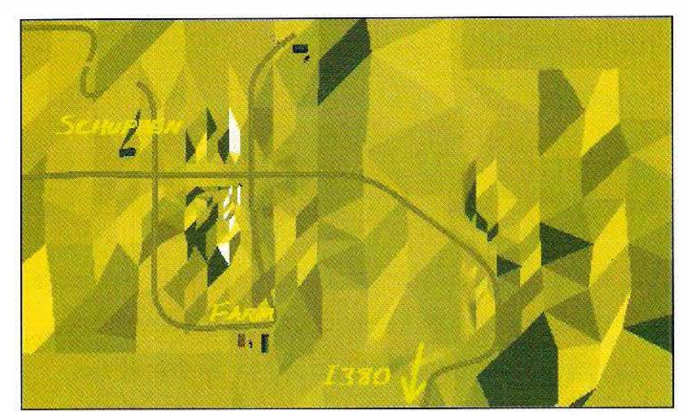
Mission 7

Bewaffnung:
Front: 50 cal
Dach: 30 cal Turret (!)
Heck: AimNein, FireRite oder 20 mm Cannon
Dropper: Bloxdropper oder Oilslick



In dieser Mission wimmelt es nur so von Polizisten. Bleiben Sie auf Distanz!

Misssionsbeschreibung:
Grove ist auf der 380 unterwegs nach Osten. Nach kurzer Zeit entdeckt er eine verlassene Straßensperre („Hey Stampede, there's an abandoned roadblock here"). Direkt daneben geht rechts die „Bauxite Road" ab. Diese Stelle merken!
Kurz darauf kommen Sie an eine zweite Straßensperre, diesmal leider alles andere als verlassen. Drei Polizisten wollen Groove an's Leder. Schießen Sie lieber aus der Distanz auf die Gegner und verzichten auf die Zwischensequenz, sonst sitzen Sie mit den Cops in der Falle. Leider haben die drei Gesetzeshüter sehr gute Wagen mit Kanonentürmen und stellen im Rudel eine echte Gefahr für Leib und Leben dar.



Leiten Sie die Cops auf die Bauxite Road, um sie dort einnem nach dem andren aufs Korn zu nehmen.

Deshalb drehen Sie nach dem ersten Treffer kurzerhand um und geben Vollgas Richtung Bauxite Road. Führen Sie Ihre Verfolger ins Gelände – Ihr Ziel ist es, die Gegner möglichst zu verstreuen und einen nach dem anderen aufs Korn zu nehmen. Sobald ein Sheriff das Zeitliche gesegnet hat, kommt zu allem Überfluß auch noch ein Hubschrauber ins Spiel. Mit ein paar Salven aus der 30er Turret hat der Flieger jedoch verspielt. Insgesamt müssen Sie fünf Cops erledigen, bevor der letzte Polizist Angst bekommt und die westliche Straßensperre öffnen läßt. Endlich ist der Weg frei, und Sie können Ihren ramponierten Wagen nach Plains fahren.

Ausbeute:
Jede Menge Cannons, eine V8 Maschine, ein 50er Turret (!) und 15" Reifen.

Florian Weidhase ■

Pilotentraining

Comanche 3

Vom reinen Actionspiel mauserte sich Novalogics Comanche zur anspruchsvollen Simulation. Um Probleme bei der Beherrschung des Kampfhubschraubers zu vermeiden, haben wir zusammen mit dem amerikanischen Cheftester von Novalogic, Lawrence T. Russell, ein intensives Training für Sie entwickelt.

Das Flugmodell

Comanche 3 hält zwei Flugmodelle für Sie bereit, die sich an Einsteiger bzw. fortgeschrittene Piloten wenden. Das Modell „Easy" gibt Ihnen bessere, aber auch weniger realistische Kontrolle über den Helikopter, weshalb vor allem Neulinge sich damit einarbeiten sollten. Das „Advanced"-Modell bezieht dagegen deutlich mehr aeradynamische Berechnungen mit ein und enthält auch mehr Variablen, die das Flugverhalten beeinflussen.

- Easy: Das einfache Flugmodell aktiviert automatisch den Höhenstabilisator und Collective-Begrenzer, um eine Überlastung des Motors mit zuviel Drehmoment zu vermeiden. Diese beiden Optionen lassen sich im „Easy"-Modus nicht ausschalten. Der Cyclic-Begrenzer ist ebenfalls aktiviert, denn alle drei Flughilfen verhindern, daß ungeübte Pilotenzu schnell fliegen oder die Höhe zu aprubt ändern. Die ersten Missionen lassen sich aber in jedem Fall auch mit dem eingeschränkten Flugmodell bewältigen; wenn Sie sich mit dem Comanche ausreichend vertraut gemacht haben, sollten Sie auf das „Advanced"-Modell umsteigen.


Der von den Wegpunkten vorgegebene Weg ist zwar kurz, aber gefährlicher.

- Advanced: Hier finden Sie Kontrollen vor, die schon ziemlich nahe an den Möglichkeiten eines Piloten im richtigen Comanche herankommen. Sie können diese wichtigen Features an- und ausschalten:
- Höhenautomatik: Sie werden schnell merken, daß diese Hilfe unentbehrlich ist. Dadurch können Sie ohne ständiges Steuern der Collective eine bestimmte Höhe einstellen und diese beibehalten. Um die Höhe, in der sie gerade fliegen, beizubehalten, drücken Sie die „L"- oder „K"-Taste, wodurch der Comanche automatisch auf der aktuellen Höhe „festgehalten" wird. Beachten Sie aber, daß dieses Feature sich auf den AGL (Above Ground Level) bezieht und Sie dadurch weiterhin steigen und

Die Wahl der Waffen

Der Comanche verfügt über eine beachtliche Anzahl von Waffensystemen, die dank der beschränkten Kapazität der getarnten Waffenbehälter aber überlegt eingesetzt werden müssen:



- **AGM-114 Hellfire:** Ihre gefährlichste Waffe ist die lasergesteuerte Hellfire. Sie wurde speziell designt, um gepanzerte Fahrzeuge zu zerstören, läßt sich aber auch gegen befestigte Gebäude und sogar fliegende Ziele einsetzen. Normalerweise reicht ein Treffer, um ein Ziel zu vernichten. So stark diese Raketen auch sind, so langsam sind sie. Wenn Sie aus einer großen Entfernung mit einer Hellfire auf einen Gegner feuern, hat dieser viel Zeit, zurückzuschießen. Weiterer Nachteil: Sie haben niemals genug von diesen kleinen Wunderwaffen.



- **Hydra-70 mm FFARs:** Diese 70-mm-Raketen sind nach der Hellfire die gefährlichsten Waffen an Bord eines Comanche. Sie richten einen erheblichen Schaden an und verbreiten diesen über eine größere Fläche als die Hellfires. Sie sind am effektivsten gegen ungepanzerte Fahrzeuge und unbefestigte Gebäude, eignen sich also nur schlecht für die Bekämpfung von Panzern. Sie sind aber nur wenig schneller als Hellfires und besitzen eine sehr geringe Reichweite. Größter Nachteil ist, daß sie ungelenkt sind. Dennoch sind sie gerade gegen andere Hubschrauber eine gute Waffe, weshalb Sie beim nächsten Multiplayer-Spiel eine dicke Ladung davon mitnehmen sollten.



- **AIM-92 Stingers:** Die Stinger ist eine hitzesuchende Luft-Luft-Rakete, die sich am besten gegen Hubschrauber und Flugzeuge einsetzen läßt, notfalls aber auch gegen Bodenziele hilft (obwohl weniger effektiv). Dank ihres Inforot-Suchsystems ist die Stinger eine „Feuern und Vergessen"-Waffe, die allerdings nicht so präzise wie eine Hellfire und schwächer als eine Hydra ist. Daher sollten Sie diese Waffe sehr früh einsetzen und die guten Waffen für die wichtigen Missionsziele aufheben. Feuern Sie am besten mehrere Raketen gleichzeitig gegen Luftziele ab.



- **20 mm Bordkanone:** Die am Bug montierte dreiläufige Waffe ist eigentlich die gefährlichste von allen, da Sie damit alle gegnerischen Objekte, befestigt oder nicht, zerstören können. Gerade auf kurzen Entfernungen ist sie unersetzlich, aber sie besitzt nur 500 Schuß, weswegen Sie nur kurze Feuerstöße von zwei oder drei Sekunden Dauer geben sollten. Außerdem gibt es Probleme, falls Sie auf ein Ziel über sich feuern. Das zwingt Sie oft dazu, die sichere Deckung aufzugeben, wenn Sie zu schnell fliegen.



- **Artillerie:** Unterschätzen Sie nie die Macht der Artillerie. Richtig eingesetzt kann Sie Ihnen viel Arbeit ersparen und unnötige Risiken vermeiden. Die Artillerie eignet sich zwar am besten für statische Ziele, aber auch gegen Kolonnen hat sie eine verheerende Wirkung. Allerdings muß der Pilot die Zeit zwischen dem Anfordern und dem tatsächlichen Bombardement einkalkulieren. Zielen Sie am besten auf das vorderste Fahrzeug im Pulk, dann erwischt es zumindest die hintere Hälfte des Konvois.



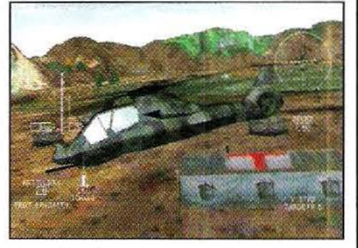
- **Ihr Flügelmann:** Richtig eingesetzt, ist er eine gute Verstärkung, nicht nur, um Geschosse des Gegners auf sich zu ziehen. Allerdings macht sich Ihr Begleiter weniger Gedanken um Tarnung als Sie und geht oft unüberlegt auf den Gegner los. Das hat den Vorteil, daß Sie überraschend eingreifen können, wenn der Flügelmann die Aufmerksamkeit auf sich zieht.

sinken, wenn sich die Höhe des Untergrunds entsprechend verändert. Alti'tude Lock hilft ebenfalls dabei, schnell eine bestimmte Höhe zu erreichen. Drücken Sie „Alt+K" und geben dann die gewünschte AGL ein.

- Collective-Begrenzer, um Drehmoment-Überlastung auszuschließen: Diese Option können Sie im Gegensatz zum „Easy"-Modus ein- oder ausschalten. Ist die Hilfe aktiviert, vermeidet sie das Überlasten und damit eine Beschädigung des Motors. Einziger Nachteil: Sie können dann natürlich nicht die Motoren lange genug überbeanspruchen, wenn es einmal nötig sein sollte.
- Schwebemodus: Diese Option sollten Sie immer aktiviert lassen („J" drücken). Der Schwebemodus hält Sie automatisch über einem bestimmten Punkt im Gelände. Obgleich Sie weiterhin Ihre Höhe ändern können, bewegen Sie sich nicht von der Stelle, selbst wenn starker Wind geht. Das hilft Ihnen beispielsweise bei Präzisionslandungen in schwierigem Gelände. Außerdem lassen sich damit hervorragend blitzschnelle Attacken aus der sicheren Deckung einer Hügelkette oder eines Berges vortragen.

Die Tarnfähigkeiten des Comanche

Der Comanche wurde speziell designt, um in den Schlachten des 21. Jahrhunderts mit all den High-Tech-Waffen bestehen zu können. Die besonderen Tarnfähigkeiten des Helikopters von Boeing-Sikorsky sind in Comanche 3 sehr detailliert nachempfunden und daher etwas gewöhnungsbedürftig. Hauptziel während einer Mission ist also, möglichst lange unentdeckt zu bleiben, da die Gegner zahlenmäßig immer in der Überzahl sind. Folgende Tips helfen dabei:



Der Tiefflug unter 30 Fuß ist entscheidend für den Erfolg einer Mission.

- Fliegen Sie niedrig, denn je tiefer Sie unterwegs sind, desto unsichtbarer sind Sie. Obwohl die Berechnungen für die Sichtbarkeit des Helikopters in Comanche 3 sehr komplex sind, lassen sie sich auf einen einfachen Nenner bringen: Fliegen Sie immer tiefer als 25 Fuß. Wenn Sie sich gut dabei fühlen, noch dichter über den Boden zu schweben, tun Sie es. In großen Gebieten ohne Deckung sollten Sie mit Hilfe des Altitude Locks sogar unter 15 Fuß gehen. Vertrauen Sie also nicht den Angaben im Handbuch, daß 50 Fuß ausreichend seien!
- Nutzen Sie das Gelände zu Ihrem Vorteil. Halten Sie ständig höheres Gelände zwischen sich und den Gegnern. Ihre Kontrahenten können Sie weder durch Felsen hindurch sehen noch können Radarstrahlen hindurch. Überqueren Sie nie einen Hügel, wenn Sie auch darum herumfliegen können. Die ausgetrockneten Flußbetten sind ebenfalls ein hervorragender Schutz.
- Stellen Sie sicher, daß die Luken der Waffenbehälter ständig geschlossen sind. Sobald diese geöffnet sind, ist es mit den Tarnfähigkeiten des Comanche vorbei, und die Wahrscheinlichkeit einer Entdeckung durch feindliches Radar ist bereits doppelt so hoch! Diese Luken öffnen sich automatisch, sobald eine der darin befindlichen Waffen wie die Stinger-Raketen abgefeuert werden. Gleich danach sollten Sie „F" drücken, um die Waffenbehälter wieder zu schließen. Sind die Luken offen, erkennen Sie das am Wort „Bay" in der rechten unteren Ecke des HMD.
- Ähnlich auffällig sind die externen Treibstoffbehälter und zusätzliche Waffensysteme (EFAMS), die Sie in manchen Missionen mit sich führen. Diese wie kleine Stummelflügel aussehenden Behälter haben den selben Effekt wie das Fliegen mit offenen Waffenbehältern. Problem ist, daß Sie die Behälter nicht abwerfen können, da Sie ohne zusätzliche Munition die entsprechende Mission nicht beenden können. Stellen Sie sich also vorher darauf ein, schneller als sonst gesehen zu werden!
- Gerade Neulingen passiert es immer wieder, daß sie mit ausgefahrenem Fahrwerk unterwegs sind. Auch damit sind die hervorragenden Tarneigenschaften des Helikopters verschwunden, außerdem gibt es keinen Grund, warum das Fahrwerk nach dem Start nicht eingezogen werden sollte.
- Obwohl Radar und Infarot-Suchsysteme weiterhin arbeiten, haben Sie nachts einen großen Vorteil. Der Gegner entdeckt Sie später, also passen Sie gut auf, nicht als hübsche Silhouette vor dem Mond zu flanieren. Dann werden Sie in jedem Fall entdeckt werden!

Florian Stangl ■

G-Nome

Um bei G-Nome alle Missionen anwählen zu können, müssen Sie einfach die Datei **7THLEVEL.INI** im Windows-Verzeichnis mit einem Editor öffnen und die Zahl hinter der Zeichenfolge **„PDAMNUM="** in eine **23** umändern. Nun können Sie jede beliebige Mission starten.

Frank Pope

Unverwundbarkeit	In PDA: STRG-F1, und **Drachenblut** eingeben Im Spiel STRG-I drücken
Zielobjekt zerstören	In PDA: STRG-F1, und **Kuck mal wer da bricht** eingeben Im Spiel Zielobjekt auswählen und STRG-F drücken
Teleport zum ausgewählten Zielobjekt	In PDA: STRG-F1, und **A scho da** eingeben Im Spiel Zielobjekt auswählen und STRG-B drücken
Unendlich Munition	In PDA: STRG-F1, und **Juniortuete** eingeben Im Spiel STRG-Z drücken
Cockpit An/Aus	In PDA: STRG-F1, und **Blindflug** eingeben Im Spiel STRG-C zum Umschalten
Ionen-Kanone	In PDA: STRG-F1, und **Hauwechdiekacke** tippen Im Spiel STRG-X drücken
Radarbereich vergrößern	In PDA: STRG-F1, und **Sowosamma** eingeben Im Spiel STRG-P drücken
Aktuellen Screen als Desktop-Bild	In PDA: STRG-F1, und **Schoener wohnen** eingeben
Jederzeit	Mit STRG-SHIFT und Maus den gewünschten Auschnitt markieren
Schlußszene	In PDA: STRG-F1, und **Und Tschuess**
Howie-Fun-Smacker	In PDA: STRG-F1, und **Die Abenteuerwelt der Woerter** eingeben
Audio-Gogs	In PDA: STRG-F1, und **Die nackte Wahrheit**
G-Nome Programmierer	In PDA: STRG-F1, und **Gott der Gerechte** ein geben In Mission 1-5, umdrehen und hinter die Bergkette maschieren
Für weitere G-Nome-Beteiligte	In PDA: STRG-F1, und **Muss das sein** eingeben In Mission 2-6, Zitadelle betreten und mit TAB Bilder weiterschalten
Um Elvis zu hören	In Mission 4-6, zuerst exakt 3 Runden Maschinengewehr abfeuern. Sheridans Fahrzeug finden und als Zielobjekt auswählen, dann **R** drücken
Für einen heftigen Ausbilder	In PDA: STRG-F1, und **Driller** eingeben Trainingsmissionen spielen

UM ALLE CHEAT-CODES ZU AKTIVIEREN:
In PDA: STRG-F1, und **Einmal Schlachtplatte bitte** eingeben
Im Spiel, entsprechende Tastenkombination drücken.

Comanche 3



Halten Sie die Taste **BACKSPACE** gedrückt, und geben Sie während des Spiels **KYLE** ein. Nun erscheint ein Cheat-Menü in dem Sie Reparaturen vornehmen und nachtanken können.

NBA Live 97

Falls Sie bei einem Spiel sehr hoch zurückliegen, sollten Sie einmal folgenden Cheat ausprobieren. Zuerst warten Sie, bis der Computer im Ballbesitz ist. Nun drücken Sie schnell ESCAPE, um in den Pausenmodus zu gelangen. Danach bewegen Sie den Mauszeiger auf das Symbol für die Auszeiten des Gegners. Jetzt müssen Sie die linke Maustaste solange betätigen, bis ein Pfiff ertönt. Wenn Sie dann wieder in das Spiel zurückkehren, so bekommen Sie einen Freiwurf wegen eines technischen Fouls. Dieser Cheat läßt sich beliebig oft wiederholen.

Swen Vollenbroich

Lost Vikings 2:

LEVEL	CODE
2	1STS
3	2NDS
4	TRSH
5	SW1M
6	W0LF
7	BR4T
8	K4RN
9	B0MB
10	WZRD
11	BIKS
12	TLPT
13	GYSR
14	B3SV
15	R3T0
16	DRNK

LEVEL	CODE
17	Y0VR
18	0V4L
19	T1N3
20	D4RK
21	H4RD
22	HRDR
23	L0ST
24	0B04
25	H0ME
26	SHCK
27	TNNL
28	H3LL
29	4RGH
30	B4DD
31	D4DY

Sebostion Drotte



COMMAND & CONQUER 2-Corner

Wenn Sie im Geplänkel-Modus eine Allianz **(Toste A)** mit einem Computergegner eingangen sind, können Sie durch Drücken von **STRG** und der **linken Maustaste** einen Gegner oder ein gegnerisches Gebäude unter Beschuß nehmen, ohne daß Sie angegriffen werden. Dieser Trick ist auch bei allen Zusatzmissionen anwendbar.

Thomas Kiener

Wenn Sie mit den Allierten spielen, so gibt es einen sicheren Weg, die U-Boote der Sowjets sichtbar zu machen. Man baut einfach einen Spion und schickt diesen in die nächste U-Boot-Werft. Nun erscheint im Menübalken ein Sonar-Symbol. Jetzt muß man nur noch warten, bis das Sonargerät einsatzbereit ist: Alle U-Boote werden auf der Karte und dem Radar sichtbar!

Sebastian Stangl

Errichten Sie im Geplänkel-Modus alle möglichen Gebäude, nur keine Attrappen. Dann halten Sie die Sammler an und verkaufen ein Helipad. Das Geld sollte jetzt rasant steigen, wenn nicht, auch die Erz-Raffinerien verkaufen. Das Konto sollte schon bald auf 8,4 Millionen Credits anschwellen, der Cheat kann wiederholt werden.

Manuel Krummenacher

DER TIBERIUMKONFLIKT
Errichten Sie zunächst ein „kleines" Gebäude wie beispielsweise einen Geschützturm. Diesen verkaufen Sie gleich wieder, doch während des Verkaufsprozesses klicken Sie das Gebäude an und drücken die Taste S. Das Gebäude richtet sich wieder selbständig auf. Sie bekommen zwar nicht das Geld gutgeschrieben, aber die Infanteristen strömen aus dem Gebäude heraus. Auf diese Weise läßt sich in wenigen Minuten eine riesige Armee an Mini-Gunnern aufstellen, die dann den Gegner einfach überrennen. Der Trick funktioniert auch bei der Update Version v1.3 von „Der Ausnahmezustand".

Daniel Wende





Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt hoben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

- ■ Cheatprogramm
- ■ Spiel
- ❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

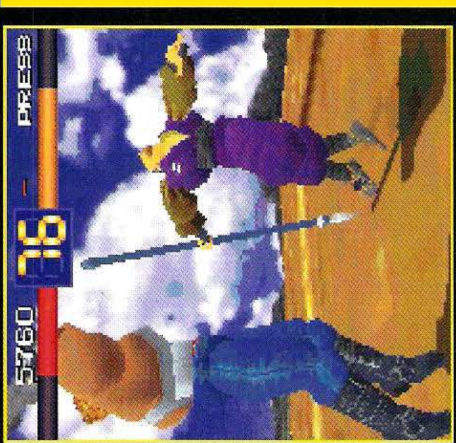
PC Games 8/97 **BATTLE ARENA TOSHINDEN - VOLLVERSION**

Battle Arena Toshinden

Dies ist Ihre Einladung...

... zum Kampf des Jahrhunderts. Die größten Martial Arts-Experten haben sich versammelt, um einen Wettkampf auf Leben und Tod auszutragen. Die Kämpfer in diesem Turnier riskieren alles für die Chance, den Titel des stärksten und besten Kämpfers der Welt zu erringen, als unbesiegbar zu gelten. Es ist Ihre Bestimmung als Kämpfer, den Ruhm des Siegers zu ernten oder die Schmach des Verlierers zu ertragen.

- Das einzige turnierartige Kampfspiel mit echter 3D-360 Grad-Rotation
- Nutzen Sie die Netzwerk-, Modem- oder Nullmodem-Optionen, um Ihre Freunde zum Duell zu fordern!
- Wählen Sie zwischen vier verschiedenen Blickwinkeln!
- Wählen Sie Ihren Champion unter weltberühmten Kämpfern! Probieren Sie die schöne (aber tödliche) Sofia oder den brutalen, herzlosen Mondo!
- Lassen Sie den furchteinflößenden Kräften der Kämpfer freien Lauf mit Special-Moves, wie Killer-Combos oder Power-Sprünge!
- Stellen Sie die Spieler, Hintergründe und Schatten Ihrem System entsprechend ein, um die Performance auf Ihrem Computer zu optimieren!
- Versuchen Sie, den versteckten Gegner zu finden. Er ist irgendwo im Spiel verborgen!



Vernichten Sie die acht Herausforderer, um dem letzten (und gefährlichsten) Gegner gegenüberzustehen.

BATTLE ARENA TOSHINDEN - VOLLVERSION 8/97





EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und uns auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg



COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler:

CHARTS



Platz	Titel	Entwickler
1	C&C 2: Gegenangriff	Westwood Studios
2	Grandprix 2	Microprose
3	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
4	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts
5	The Need for Speed 2	Electronic Arts
6	Earth 2140	Topware
7	Siedler 2 + Mission CD	Blue Byte
8	Diablo	Blizzard Entertainment
9	Grandprix 2 Expansion Set	Microprose
10	Extreme Assault	Blue Byte
11	Theme Hospital	Bullfro
12	UEFA Champions League	Krisalis
13	FIFA Soccer 97	EA Sports
14	MDK Special Edition	Shiny Entertainment
15	Moto Racer	Delphine Software
16	Outlaws	LucasArts
17	Tomb Raider	Core Design
18	Lords of the Realms 2	Sierra On-Line
19	KKND	Beam Software
20	Master of Orion 2	Microprose



Earth 2140 von Topware hat den Sprung auf Platz 6 geschafft.



Action aus Deutschland: Extreme Assault kommt gut an.

RANKING

Unsere Referenz – PC Ga

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Baphomets Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoss	Ascaron	2/94
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League '97	Krisalis	6/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Comanche 3	Novalogic	5/97
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

Daß Sie beim Überfliegen unserer Referenz-Liste keine Neuzugänge feststellen, hat einen simplen Grund: Es gibt keine. Alle potentiellen Superhits wie Anstoss 2, Dominion oder Dark Reign wurden in letzter Sekunde auf die Nach-E3-Zeit verschoben.



mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	2/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96

Jump&Run

Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Interstate '76	Activision	6/97
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MDK	Shiny	4/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97

Action/Sportspiele

4-4-2	Virgin	Fußball-Simulation	Juli 97
Actua Tennis	Gremlin Interactive	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Fußball-Simulation	3. Quartal 97
Agent Armstrong	King of the Jungle	Jump&Run	Juli 97
Atomic Bomberman	Acclaim	Action	Juli 97
Battletech: MechCommander	Brøderbund	Action	3. Quartal 97
Blast Chamber	Activision	Action	Juli 97
Dark Vengeance	Reality Bytes	Action-Adventure	4. Quartal 97
Descent 3	Parallax Software	3D-Action	1. Quartal 98
Earthsiege 3	Sierra	Action	Dezember 97
Forsaken	Probe	3D-Action	Oktober 97
Great Courts 3	Blue Byte	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
Hexen 2	Activision	3D-Action	August 97
Ignition	Virgin	Action	3. Quartal 97
Into the Shadows	GT Interactive	3D-Action	3. Quartal 97
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	3. Quartal 97
LastRites	Ocean/Infogrames	Action	Juni 97
Machine Hunter	Eidos Interactive	Action	3. Quartal 97
MechWarrior 3	MicroProse	Action	November 97
Millennium Four: The Right	5D Games	Action	Oktober 97
Mindwarp	Maxis	Action	4. Quartal 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Eishockey-Simulation	September 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump&Run	3. Quartal 97
Resident Evil	Virgin	3D-Action	September 97
Sean Dundee's World Club Football	Ubi-Soft	Fußball-Simulation	Juni 97
Shadows of the Empire	LucasArts	Action	4. Quartal 97
Star Trek: Starfleet Academy	Interplay	Action	Juli 97
The Golf Pro	Empire	Golf-Simulation	3. Quartal 97
Theatre of Pain	Mirage	Action	August 97
Tomb Raider 2	CORE Design	3D-Action	November 97
Turok	Acclaim	Action	4. Quartal 97
World Cup Basketball	Mindscape	Sportspiel	Dezember 97
World Wide Soccer	Sega	Sportspiel	August 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Action	September 97

Adventure/Rollenspiel

AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Rollenspiel	August 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
Atlantis	Cryo	Adventure	Juli 97
Baphomets Fluch 2	Revolution Software	Adventure	September 97
Betrayal In Antara	Sierra	Rollenspiel	Juli 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Juli 97
Birthright 2	Sierra	Rollenspiel	Dezember 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	4. Quartal 97
Buccaneer	Mindscape	Adventure	Oktober 97
Crucible	Maxis	Adventure	September 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	LucasArts	Adventure	3. Quartal 97
Dark Earth	Mindscape	Adventure	3. Quartal 97
Drowned God	Inscape	Adventure	September 97
Floyd	Adventure Soft	Adventure	August 97
G.U.R.P.S.: Fallout	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
Jack Orlando	Topware	Adventure	September 97
King's Quest 8: The Mask of Eternity	Sierra	Adventure	Dezember 97
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	Oktober 97
Legacy of Kain	Activision	Adventure	August 97
Little Big Adventure 2	Adeline	Adventure	August 97
Myst 2: Riven	Brøderbund	Adventure	September 97
Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	November 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	3. Quartal 97
Riverworld	Cryo	Adventure	3. Quartal 97
Simon the Sorcerer 3	AdventureSoft	Adventure	1. Quartal 98
Star Trek: Return to Vulcan	Interplay	Adventure	4. Quartal 97
The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	November 97
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	September 97
Titanic	Bomico	Adventure	September 97
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	4. Quartal 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 97
WarCraft-Adventure	Blizzard	Adventure	November 97
Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	4. Quartal 97
Zork: Grand Inquisitor	Activision	Adventure	September 97

Game It! PRÄSENTIERT GAME HITS

Damit Sie sich zukünftig noch gezielter informieren können, haben wir unsere Release-Liste nach Genres unterteilt. Und zwar nach jenen vier Rubriken, die Sie seit langem auch von unseren News-Seiten kennen: Action/Sportspiel, Adventure/Rollenspiel, Simulation/Rennspiel und Strategie/Wirtschaft. Sinn und Zweck der Übung: Wer sich z. B. vorrangig für Echtzeitstrategie-Titel interessiert, bekommt nun alle wichtigen Neuerscheinungen in kompakter Form präsentiert.

Simulationen/Rennspiele

688 Hunter Killer	Origin	U-Boot-Simulation	Juli 97
Armored Fist 2.0	Novalogic	Panzer-Simulation	August 97
Carmageddon	SCI	Rennspiel	Juni 97
Condemned	Acclaim/Probe	Simulation	4. Quartal 97
Confirmed Kill	Eidos Interactive	Simulation	3. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	3. Quartal 97
Dogfight	Activision	Simulation	August 97
European Air War	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	Dezember 97
F1 Racing Simulation	Ubisoft	Rennsimulation	September 97
F-16 Fighting Falcon	Digital Integration	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
F-22 Raptor	Novalogic	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	August 97
Flying Nightmares	Eidos Interactive	Simulation	3. Quartal 97
Formula Karts	Sega	Action	Juni 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
GT Racing 97	Ocean	Rennspiel	August 97
iF22 ASF	Interactive Magic	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
Ignition	Virgin	Rennspiel	August 97
Jetfighter Full Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
Offroad Racing	Sierra	Rennspiel	November 97
Power F1 Version 2.0	Eidos Interactive	Rennspiel	November 97
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Oktober 97
Sabre Ace: Konflikt über Korea	Eagle Software	Kampfflugzeug-Simulation	September 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	September 97
SODA Offroad Racing	Sierra/Papyrus	Rennspiel	November 97
Soviet Strike	Electronic Arts	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
SU-27 Flanker 2	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Team Apache	Eidos Interactive	Hubschrauber-Simulation	3. Quartal 97
TFX 3: F22	DID	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	3. Quartal 97
Viper	GT Interactive	Simulation	3. Quartal 97
X-Fighters	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	November 97

Strategie/Wirtschaft

Age of Empires	Microsoft	Aufbau-Strategiespiel	September 97
Al Capone	Magic Bytes	Aufbau-Strategiespiel	3. Quartal 97
Anstoß 2	Ascaron	Wirtschaftssimulation	Juli 97
Citizens	Cranberry Source	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 97
Constructor	Acclaim	Aufbau-Strategiespiel	August 97
Cyberstorm 2	Sierra	Strategie (rundenbasiert)	Oktober 97
Dark Omen	Mindscape	Strategie (Echtzeit)	November 97
Dark Reign	Activision	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Das 3. Millennium	Cryo	Strategie (Echtzeit)	September 97
Demonworld	Ikarion	Strategie (rundenbasiert)	August 97
Dominion	7th Level	Strategie (Echtzeit)	September 97
Dungeon Keeper	Bullfrog	Strategie (Echtzeit)	Juli 97
F1 Manager Professional	Software 2000	Wirtschaftssimulation	September 97
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	3. Quartal 97
Hattrick! Wins	Ikarion	Wirtschaftssimulation	Juli 97
Imperialismus	SSI	Aufbau-Strategiespiel	September 97
Incubation	Blue Byte	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Intervention	Cryo	Strategie	September 97
Lords of Magic	Sierra	Strategie (Echtzeit)	Dez 97
Mech Commander	MicroProse	Strategie	3. Quartal 97
Netstorm	Activision	Strategie (Echtzeit)	September 97
Outpost 2	Sierra	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Pacific General	SSI	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Panzer '97	SSI	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Pax Imperia: Eminent Domain	THQ	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Populous 3	Electronic Arts	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Rising Lands	Microids	Strategie (Echtzeit)	August 97
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	Dezember 97
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Warlords 3	Brøderbund	Strategie (rundenbasiert)	August 97
Warwind 2	SSI	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Waterworld	Acclaim	Strategie (Echtzeit)	3. Quartal 97
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie	Juli 97



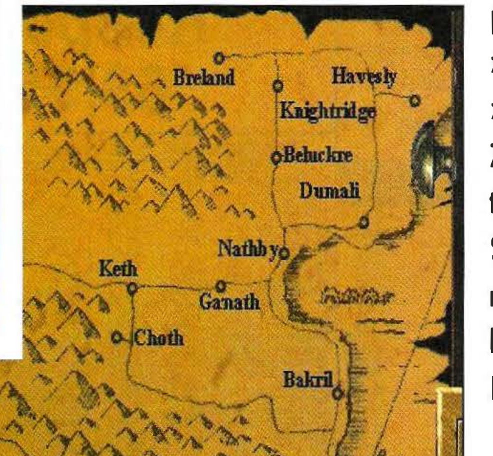
Nur noch wenige Hersteller trauen sich heutzutage, ein Rollenspiel auf den Markt zu bringen. Selbst Sierra, die das Genre lange Zeit mitgeprägt haben, überlegten sich zweimal, ob ein Nachfolger zu Betrayal at Krondor im Zeitalter der Echtzeit-Strategiespiele überhaupt noch Sinn macht. Zum Glück kamen die Verantwortlichen bei Sierra zu einer positiven Entscheidung...





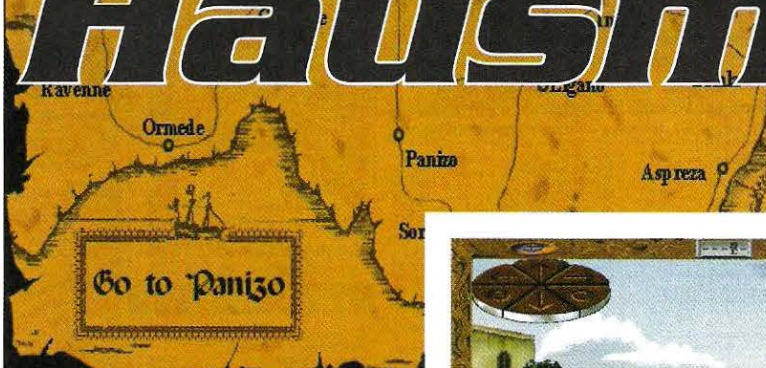


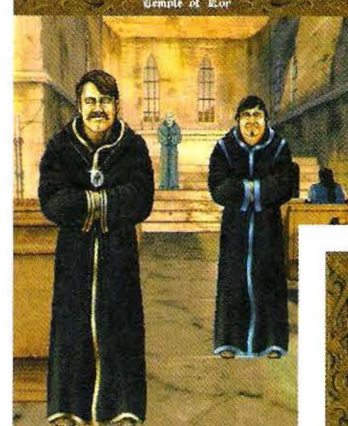


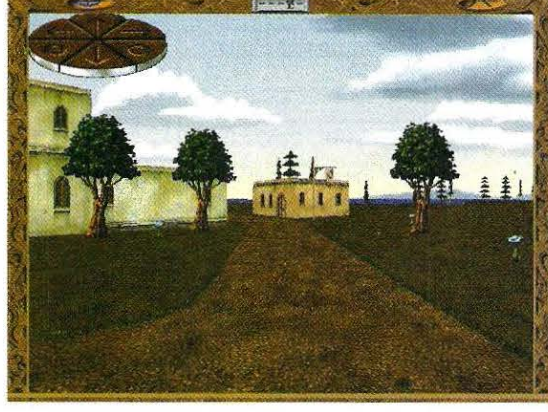


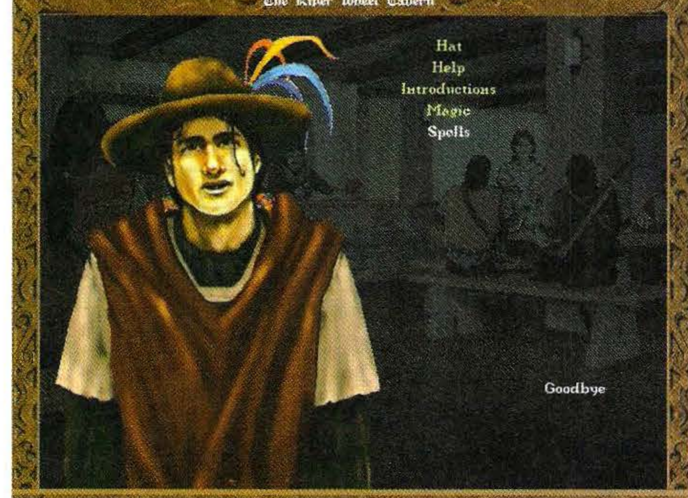
Betrayal in Antara

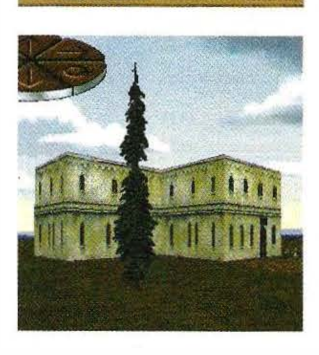
Hausmanns











Nachdem Betrayal at Krondor kommerziell kein allzugroßer Erfolg wurde, beschloß Sierra, die Serie vorerst nicht weiter fortzusetzen, und schickte damit auch den Romanautor Raymond E. Feist, der für die Story verantwortlich zeichnete, in die offenen Arme von 7th Level. Ein paar Monate später entschied man sich bei Sierra doch für eine Fortsetzung, diesmal allerdings ohne Lizenz und berühmten Storylieferanten. Betrayal in Antara spielt in Antara – das war nicht weiter schwer zu erraten. Vor Jahrhunderten wurde das durch Unruhen und Aufstände zerstückelte Land von einer Handvoll Zauberer unter Kontrolle gebracht, es kehrte wieder Frieden ein. Der König konnte damals nicht absehen, daß diese Idylle nur von kurzer Zeit sein sollte. Heute bestimmen Verschwörungen, Manipulationen, Entführungen und Attentate den Alltag in Antara. Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Aren Cordelain, der bei einem Aus-

kost

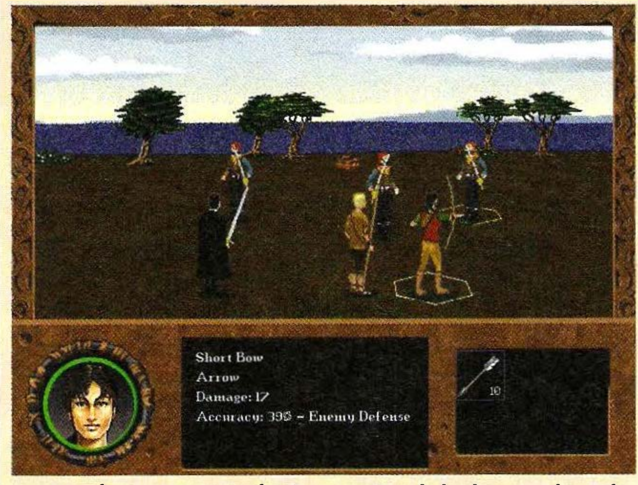
flug zur Küste eine grausame Beobachtung machen muß. Ein fliegendes Monster kämpft gegen zwei Männer. Einer der beiden liegt bereits im Sterben, der andere wird den gnadenlosen Angriffen nicht mehr lange standhalten können. Aren wirft sich wagemutig dazwischen, schließt die Augen, und wenige Sekunden später verglüht das Monster in einem riesigen Feuerball. Für den geretteten William Escobar gibt es keinen Zweifel: Aren beherrscht die hohe Kunst der Magie – auch wenn dieser davon noch keine Ahnung hat. Der adelige William macht Aren ein interessantes Angebot. Er soll ihn in seine Heimatstadt begleiten, um dort von den Zauberern seines Vaters über alle Schwächen und Stärken der Magie unterrichtet zu werden. Aren willigt ein, und die beiden gehen auf eine lange, beschwerliche Reise...

Night and Day

Betrayal in Antara gibt die weitere Story nur grob vor: Sie müssen unbeschadet in Williams Heimatstadt zurückkehren. Was dazwischen passiert, ist abhängig von den Entscheidungen des Spielers – hetzen Sie durch Antara und lassen Sie die meisten Städte links liegen, so werden entsprechend wenig Nebenschauplätze aufgemacht. Kurze Unterbrechungen sind aber selbst bei dieser Spielweise kaum zu vermeiden, denn Betrayal in Antara wird in Echtzeit gespielt und verfügt deshalb auch über Tag und Nacht. Sobald es dunkel wird, sieht man kaum noch die Hand vor Augen, es wird Zeit, eine passende Stelle für ein Lagerfeuer zu finden und Nahrung zu sich zu nehmen. Dieser Teil des Spiels wurde recht gelungen gelöst, allerdings ist es schon befremdlich, daß in den Dörfern und Städten so etwas wie Nachtruhe nicht existiert. Die NPCs (Non-Player-Character, Nicht-Spieler-Charakter) sagen immer wieder den gleichen Spruch auf, egal ob in den frühen Morgenstunden oder am späten Nachmittag – hier wäre ein wenig mehr Detailarbeit nötig gewesen. Bei Dialogen greift Betrayal at Krondor auf die bewährten Stichwörter zurück, manche Unterhaltungen werden allerdings – ohne Eingriffsmöglichkeit – in der dritten Person nacherzählt. Sowohl Sprachausgabe als auch Texte überzeugen dabei durch Spannungsaufbau und Formulierung, ab und zu wird der Spielablauf allerdings ein wenig träge und zäh.

Das Kampfsystem

Betroyal in Antara setzt wie sein Vorgänger auf ein strategisches Kampfsystem. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, so wird in einen taktischen Bildschirm gewechselt und das Spielfeld in Sechsecke eingeteilt. Die Folge: Jeder Charakter kann aus sechs Richtungen angegriffen werden. Man muß deshalb schon ein wenig taktisches Gespür entwickeln, um durch geschicktes Stellungsspiel die Angriffsfläche der Heldentruppe minimieren zu können. Gesteuert wird auch dieser Teil des Spiels komplett mit der Maus. Ein schneller Mausklick läßt die Spielfigur entweder auf ein bestimmtes Feld laufen oder einen Gegner angreifen, über sechs Icons lassen sich außerdem verschiedene Aktionen (Verteidigung, Flucht) anwählen.



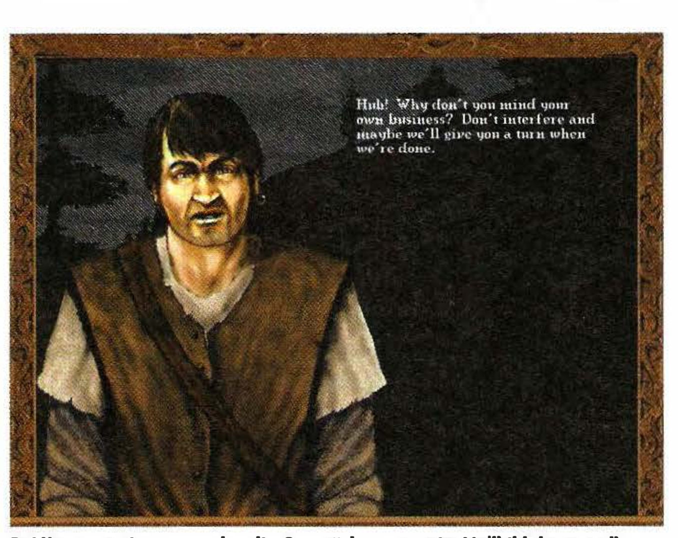
Das Kampfsystem ist etwas für Strategen. Durch den hexagonalen Aufbau ergeben sich viele taktische Möglichkeiten.

Lupenreines Rollenspiel

Daß es sich bei Betrayal in Antara um ein lupenreines Rollenspiel handelt, merkt man gleich an den verschiedenen Attributen, die den Charakteren zugewiesen werden. Maximal zwei Helden können sich den beiden Hauptcharakteren anschließen, so daß schon von einer "Grup-



Das Inventory läßt sich kinderleicht über die Maus bedienen.



Bei Konversationen werden die Gesprächspartner im Vollbild dargestellt.



Die Grafik-Engine ist nicht mehr auf dem neuesten Stand. Man kann sich zwar frei bewegen, allerdings ist ein leistungsstarker Rechner erforderlich.



Mehr Übersicht als die Ich-Perspektive bietet die Automap. Auf dieser Karte lassen sich auch Symbole und Kommentare eintragen.

pe" gesprochen werden kann. Jeder Charakter verfügt über ein eigenes Inventory, das sich intuitiv mit Hilfe der Maus verwalten läßt. Möchte man Aren einen bestimmten Gegenstand geben, so zieht man diesen einfach auf sein Porträt. Ähnlich einfach gestalten sich das Kampf- und Magiesystem, wobei man der Zauberei besondere Aufmerksamkeit schenken sollte – schließlich hat Aren noch eine Menge zu lernen. Gespielt wird zum größten Teil aus der Ich-Perspektive, d. h. man kann sich wie bei Outlaws frei bewegen, nach oben und unten schauen kann man aber leider nicht. Mehr Übersicht hat man deshalb auf der Automap, auf der nicht nur automatisch Symbole eingetragen werden, auch persönliche Kommentare und Bemerkungen können hier notiert werden. Auf dieser Karte sieht man jedoch nicht die eventuell vorhandenen Gegner und Monster – die stehen zwar fix in der Landschaft, können aber nur aus der Ich-Perspektive entdeckt werden. Wenn die Truppe schon ziemlich angeschlagen nach einer Schutz bietenden Stadt sucht, empfiehlt es sich, die vorgegebenen Trampelpfade zu verlassen und feindselige Kreaturen zu umlaufen. Das dauert ein wenig länger, bietet aber bedeutend mehr Sicherheit. In Städten und Siedlungen kommt es nur selten zu Übergriffen, lediglich vor Straßendieben muß man sich in acht nehmen.

Knackpunkt: Grafik

Der eigentliche Knackpunkt bei Betrayal in Antara ist leider die



Nach einer Schlacht kann man sich über die Beute hermachen.



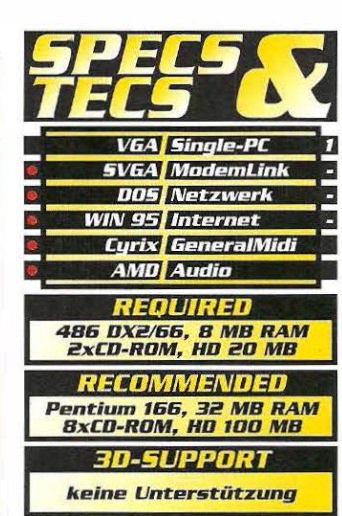
Über eine Sonnenuhr legen Sie fest, wie lange Sie rasten möchten.

Grafik. Die Engine ruckelt selbst auf einem Pentium 166 – und die grafische Gestaltung der Umgebung ist dabei noch nicht einmal besonders detailliert oder aufwendig ausgefallen. Auch die Animation der Helden und Gegner im Kampfmodus hinkt dem derzeit Machbaren deutlich hinterher. Lediglich die Standgrafiken die beim Betreten eines Geschäfts oder während einer Unterhaltung eingeblendet werden, können überzeugen – auch wenn hier mit Animationen spärlich umgegangen wurde. Auf musikalischer Seite hat Sierra hingegen ganze Arbeit geleistet, und vor allem die Sprachausgabe hat es in sich. Die englischen Sprecher betonen selbst schwierige Passagen stets natürlich, gekünstelt wirkende Sätze hört man eigentlich kaum. Wie sich die deutsche Version in diesem Bereich schlagen wird, können wir Ihnen wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe berichten. **Oliver Menne** ■

Statement



Betrayal in Antara ist für Rollenspieler ein Silberstreif am Horizont. Seit Monaten ist kein anständiges Rollenspiel mehr auf den Markt gekommen, viele bezeichneten das Genre schon als erledigt und abgehakt. Trotzdem hat sich Sierra nicht davon abhalten lassen, weiter in diesem Sektor aktiv zu sein. Leider wurde anscheinend nur wenig Zeit in die Engine und die Grafik gesteckt, denn sowohl die Hintergrundgeschichte als auch der nicht-lineare Spielablauf können auf Anhieb fesseln. Auch das Kampfsystem ist recht gelungen, wobei man den strategischen Aspekt schon mögen muß – umgehen lassen sich die Auseinandersetzungen kaum. Hätte Sierra mehr Zeit in eine zeitgemäßere Realisierung der Story gesteckt, hätte Betrayal in Antara ein echter Überraschungserfolg werden können. Rollenspielfans kann man es aber trotzdem wärmstens empfehlen.



RANKING

Rollenspiel	
Grafik	60%
Sound	80%
Handling	80%
Spielspaß	77%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juli '97

Eigentlich hat man es ja längst für unmöglich gehalten, aber mit Riot ist wirklich wieder eine neue Spielidee in Sicht. Die Mischung aus verschiedenen Ballsportarten weist sogar gewisse Qualitäten auf, die Riot aus der Masse der Sportspiele heraushebt.

Riot

Cyber-Ballsaal



Lichteffekte, Spiegelungen und transparente Texturen müssen gängige Rechnersysteme längst nicht mehr überlasten.



Nicht einmal die Top-Down-Ansicht sorgt für die nötige Übersicht.



Der blaue Zylinder ist das einzige Tor auf dem Spielfeld.

Der amerikanische Name des Spiels lautet „League of Pain" und soll wohl die Brutalität von Riot hervorheben. Obwohl Riot ohne Schiedsrichter auskommt und nur zwei Regeln besitzt, unterscheidet es sich kaum von Fußball- oder Basketballsimulationen. Man steuert eine von vier Spielfiguren, schießt oder paßt den Ball nach vorne bzw. versucht mit fairen oder unfairen Mitteln, den Gegner vom Ball zu trennen. Der eigentliche Unterschied zu Spielen wie Basketball besteht darin, daß man für einen zählbaren Erfolg zwei Tore an unterschiedlichen Stellen schießen muß. Zuerst ist der Ball aufzuladen, also an der Stelle an die Wand zu drücken, an der üblicherweise ein gegnerisches Tor steht. Anschließend ist der nun eingefärbte Ball in das korbähnliche Tor zu werfen, das über der Mitte des Spielfeldes schwebt. Abhängig vom Abstand des Werfers zum Tor wird ein erfolgreicher Versuch mit bis zu drei Punkten belohnt.

Lange Leitung

Leider wird die Umsetzung der netten Spielidee nicht gerecht. Zwar weiß der Spieler stets, was zu tun ist, über das Wie schweigt sich das Handbuch jedoch aus. Vor allem die Belegung der Gamepad-Tasten bleibt auch nach längerem Spielen ein Mysterium, da die Spieler stets anders als erwartet auf die Kommandos reagieren. Auch auf Richtungsänderungen reagieren die Spielfiguren recht zäh, so daß man während des Spiels unwillkürlich in ein krampfhaftes Bearbeiten des Gamepads verfällt. Der wichtigste Grund dafür dürfte in der Grafik-Engine liegen: Selbst auf einem HighEnd-Rechner sind bei mittleren Auflösungen und Details nur Bewegungen im Zeitlupentempo möglich, der Verzicht auf die Unterstützung von 3D-Karten setzt für ein flüssiges Spiel das Abschalten sämtlicher Details voraus. Auch mit der Spielintelligenz ist es nicht weit her: Ganz ohne Benutzereingriff kann es schon einmal eine Minute dauern, bis die vom Computer gesteuerte Mannschaft ein Tor schießt...

Harald Wagner ■

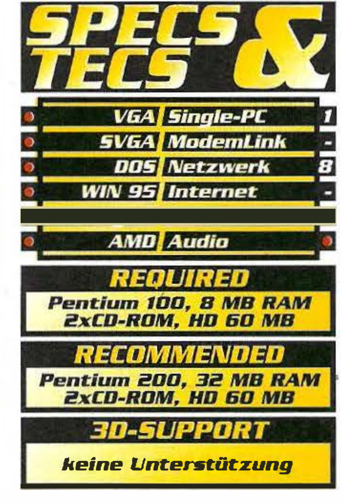
Statement



Neue Spielideen sind mittlerweile sehr selten, und deshalb sollte man eigentlich für jede Innovation im Softwarebereich dankbar sein. Aufgrund der langsamen Grafik und des unnötig komplizierten Gameplays macht Riot allerdings wenig Spaß. Nachdem man sich mit den Schwächen des Programms vertraut gemacht hat, unterscheidet sich Riot kaum noch von mittelmäßigen Sportsimulationen.



Mit reduzierten Grafikdetails ist Riot ein recht flottes Actionspiel, dem es leider an einigen unterhaltsamen Features fehlt.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 60 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
2xCD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Sportspiel

Grafik	50%
Sound	75%
Handling	37%
Spielspaß	51%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juni '97

FIFA Soccer Manager

Cup der guten



Bravo Sport und die Folgen: In regelmäßigen Abständen werden Sie von Zufallsereignissen – meist mit Auswirkungen auf Ihre Finanzen – überrascht.

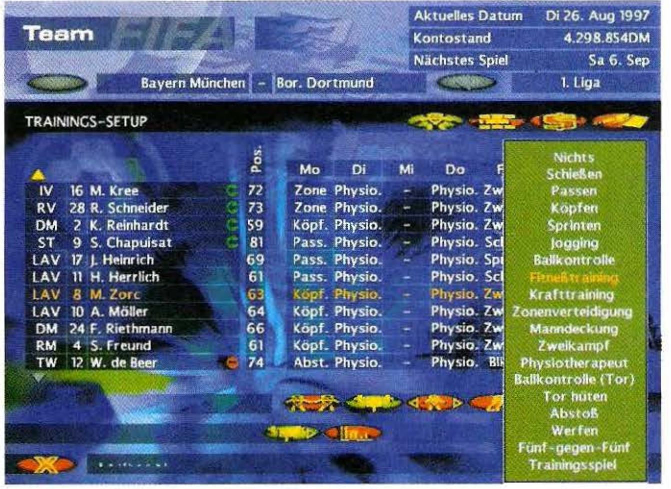
Je weiter zurückliegend die Bundesliga-Saison, desto fertiger die Fußballmanager. Electronic Arts macht mutigerweise den Anfang mit einem treuen Releaselisten-Begleiter, der in letzter Zeit von Woche zu Woche durchgereicht wurde. Und wir übertreiben nur ein ganz kleines bißchen, wenn wir behaupten: Der Jubel in Dortmund oder Gelsenkirchen war nichts gegen den Freudentaumel in unseren Redaktionsräumen, als endlich die Review-Version des FIFA Soccer Manager eintraf. Denn wo EA Sports draufsteht, ist auch EA Sports drin – sollte man meinen.

Weil sich Management-Spiele in europäischen Gefilden immer noch so unanständig gut verkaufen, steigt EA Sports (DER Spezialist für Sportsimulationen) massiv in dieses Genre ein – ein „NHL Hockey Manager" oder „NBA Live Manager" sind alles andere als Utopien. Aber wie's mit Debütwerken immer so ist: Erwarten'se nix. Um es ausnahmsweise vorwegzunehmen: Der FIFA Soccer Manager ist eher als Experiment zu werten denn als ernstzunehmender Titel mit Referenz-Charakter – auch wenn die Fachpresse im Vorfeld schon munter Kränze aus Vorschußlorbeeren geflochten hat. Das Programm macht Sie zum Trainer und Manager eines deutschen (1. und 2. Liga), englischen, italienischen, französischen oder schottischen Fußball-Teams, die allesamt in Original-Besetzung (hinsichtlich Spieler-Name und Position) antreten. Das Spielziel: solide Finanzen, freudentrunkene Fans, nationale und internationale Meisterschaften sowie ein berstender Trophäenschrank. Die Voraussetzung: ein fähiges Team. Rund 30 Werte wie Durchhaltevermögen, Kampfgeist, Ballkontrolle und Beschleunigung charakterisieren die Leistung Ihrer Schützlinge, die sich durch 20 verschiedene Trainingseinheiten – vom Einwurf übers Tackling bis hin zur anspruchsvollen Abseitsfalle – steigern läßt. Einzelnen Spielern können Sie taktische Anweisungen wie „Kick & Rush" oder „Flügelspiel" mit auf den Weg geben; ein eigener „Anspieleditor" (öfter mal was Neues) hebt Stürmer und Mittelfeldregisseure als bevorzugte Anspielstationen hervor.

Vierteilung

Das Interface unterteilt die Menüs in vier handliche Blöcke, die sich hinter trendy gestylten Icons verbergen: Team, Anlagen, Finanzen und Spiele. In der Rubrik „Team" wird u. a. aufgestellt, taktiert, transferiert und trainiert. Die Formation auf dem Spielfeld ergibt sich aus den Positionen

In der ersten Spalte werden die geeigneten Positionen (ca. 20 Alternativen) ausgewählt. Daraus ergibt sich anschließend die Formation auf dem Feld.



Das Training läßt sich auf jeden Spieler und dessen Aufgabengebiet abstimmen. Lädierte Kicker schickt man vorübergehend zum Physiotherapeuten.

Hoffnung

der Kicker (z. B. „Rechter Außenverteidiger", „Offensives Mittelfeld" usw.); eine „stufenlose" Aufstellung durch einfaches Verschieben von Icons ist nicht möglich. Bis man sich eine stinknormale 3-3-4-Aufstellung hingepfriemelt hat, muß daher unzumutbar lange herumexperimentiert werden. Wer den „Spiele"-Button anklickt, landet in der Statistik-Abteilung: Elementare Fragen wie „Welcher Spieler hat wann bei welcher Gelegenheit wie viele Tore erzielt?" werden in Form von Übersichten und Diagrammen beantwortet. Außerdem hier zu finden: Termine, Spielpläne, Tabellen, Analysen und Spielberichte. Im Bereich „Finanzen" werden schließlich Einnahme-/Überschußrechnungen aufgestellt, Eintrittskarten- und Fanartikel-Preise festgelegt, Kredite aufgenommen und vor allem Vertragsverhandlungen geführt.

Steh' auf, wer ein Fußballmanager-Fan ist

Freunde der Imbißbuden und Autobahnanbindungen werden enttäuscht sein über die stiefmütterliche Behandlung der Stadionperipherie: Es werden lediglich Konzessionen vergeben, was fast automatisch Geld in die Kassen spült. Ungleich ausführlicher wird hingegen auf den Tribünenausbau eingegangen: Dutzende von Ausführungen in allen Preislagen können durchgeklickt werden. Das Sponsoring und Marketing fehlt nahezu komplett: Zu Saisonbeginn meldet eine Dialogbox, welche Einnahmen Sie durch Trikotwerbung zu erwarten haben – that's it. Gespeichert wird übrigens automatisch in regelmäßigen Abständen. Nicht zu früh jubeln: Wenn Sie wegen sportlicher oder finanzieller Mißerfolge rausgeworfen werden, ist das Spiel zu Ende und der Spielstand unwiderbringlich verloren – besser bekannt unter dem „Felix-Magath-Syndrom". Kein Fußballmanager ohne Spielszenen: In diesem Fall wird Ihnen eine komprimierte Zusammenfassung auf isometrischem Terrain gezeigt. Hauptdarsteller: motiongecapturete Mini-Sprites, die gekonnt den Ball mit der Brust stoppen oder per Schwalbe in den gegnerischen Strafraum segeln. Da keine Namen oder Rückennummern eingeblendet werden, hat das Ganze eher unterhaltenden denn informativen Charakter – und einen Jürgen Klinsmann an seinen blonden Haaren identifizieren zu müssen, ist doch etwas viel verlangt.

Petra Maueröder



Wenn Ihr Stadion aus allen Nähten platzt, können Sie zusätzliches Land dazukaufen und dort beispielsweise größere Tribünen oder Parkplätze errichten.



Auch die umfangreichen Spielerstatistiken können Sie nach allen Regeln der Kunst sortieren lassen.



Und der Ball war doch hinter der Linie: der „Videorecorder" wiederholt die dramatischsten Szenen.

Statement



Wer braucht schon Bandenwerbung, Jugendarbeit, Co-Trainer, Masseure, Hallenturniere oder Trainingslager, wenn man stattdessen aus 29 verschiedenen Tribünen mit bis zu 21 Dach-Varianten wählen darf? Gescheitert an den eigenen Ansprüchen („If it's in the game, it's in the game"): Das unentschuldigte Fehlen grundlegender Features erklärt die für EA Sports-Verhältnisse blamable Wertung. Multiplayer-Modus? Gibt's nicht. Automatisierbare Resorts (z. B. Stadionausbau)? Fehlanzeige. Editor? Negativ. Dazu viele Verfehlungen im Spieldesign: Übersichtlichkeit? Die Spieler-Tabelle listet mehr Zahlen auf als ein handelsüblicher Lottoschein. Schicke 3D-Spielszenen? Entbehrlich, weil ohne Informationsgehalt. Präsentation? Das Menüdesign ist nüchterner als Harald Juhnke im Buttermilch-Rausch – jeder Optionsbildschirm in NBA Live oder NHL Hockey macht mehr her als das Interface des EA Sports-Managers. Kurzum: Der FIFA Soccer Manager ist eines jener Spiele, bei denen man wirklich krampfhaft nach Kauf-Gründen suchen muß, will man nicht positive Begleiterscheinungen wie das Atmosphäre-Plus „Lizenz" bemühen. Kleines Zugeständnis: Wer die Deutscher-Meister-in-weniger-als-200-Mausklicks-Methode bevorzugt, fühlt sich hier womöglich besser aufgehoben als bei einem Funktions-Monstrum wie Anstoss 2 oder BM 97.



RANKING

WiSim

Grafik	70%
Sound	35%
Handling	65%
Spielspaß	**62%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	erhältlich

Da schlackert die Mumie und wundert sich die Spinne: Todesmutig zieht der Spieler im finsteren Ägypten aus, den Schauergestalten das Fürchten zu lehren und seinen Pharao zu retten. Handfeste Feuerwaffen und ein Schuß Magie sollen das Überleben sichern.

Exhumed

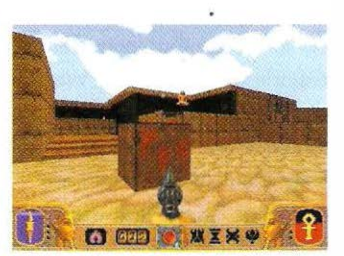
Mumienschreck



Auch im alten Ägypten wird mit großen Kalibern um sich geschossen. Zusätzlich dürfen Sie auch auf magische Waffen zurückgreifen.



Reichtümer dürfen Sie hier nicht erwarten, dafür aber heilende Tränke.



Steinblöcke wie dieser dürfen verschoben und als Treppe benutzt werden.

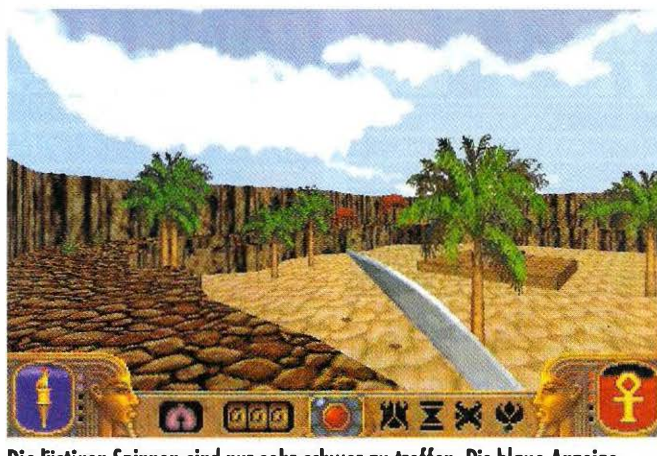
Auf den 32 Bit-Konsolen Sega Saturn und Sony PlayStation sorgte das 3D-Ballerspiel Exhumed vor ein paar Monaten für Aufsehen, da es aufwendige Grafiken mit einer guten Steuerung und spannenden Levels verband. Was auf den Konsolen eher eine positive Ausnahmeerscheinung ist, gehört für PC-Besitzer schon zum Standard. Angesichts einer ganzen Reihe hochklassiger, wenngleich indizierter 3D-Actionspiele aus den Häusern 3D Realms oder id Software fällt das Staunen bei Exhumed deutlich geringer aus. Die von Lobotomy Software entwickelte 3D-Engine erinnert an die Build-Grafik von 3D Realms und erlaubt Ihnen neben Laufen und Springen auch Tauchen, Kriechen und den Blick nach oben bzw. unten. Erfreulicherweise hält sich die Steuerung an die gewohnten Tastaturkommandos, kann aber beliebig geändert werden. Die farbenprächtig texturieren Levels sind im altägyptischen Stil gehalten, ebenso die Gegner wie Mumien und mit Anubis-Köpfen maskierte Kämpfer. Gut dazu passen auch die magischen Fähigkeiten Ihrer Spielfigur, die mit entsprechendem Mana-Vorrat diverse Artefakte wie Augen oder Herzen benutzen darf, die unsichtbar machen bzw. den Spieler heilen. Heiltränke und rote Beeren helfen zusätzlich, die angeschlagene Gesundheit aufzubessern, da die zahlreichen Gegner zwar relativ dumm agieren, aber sehr stark sind. Der ständig drohende Munitionsengpaß wird etwas durch Geheimräume mit Nachschub ausgeglichen, die Sie meistens durch das Aufsprengen bestimmter Wandteile entdecken. Die zoombare Automap hilft außerdem, diese Verstecke aufzuspüren. Die geräumigen Levels verlaufen größtenteils streng linear, also müssen Sie sich keine Sorgen machen, möglicherweise etwas Wichtiges übersehen zu haben. Die Speicherfunktion wurde leider von den Konsolen übernommen: Nur an bestimmten Punkten wird der Spielstand automatisch gesichert.

Florian Stangl ■

Statement



Das einzig Originelle an Exhumed ist das ägyptische Ambiente, der Rest ist Konfektionsware von der Stange. Die Levels sind zwar interessant aufgebaut, aber zu linear, um längere Zeit zu gefallen. Die nervige Speicherfunktion und die lustlos agierenden Gegner wirken ebenfalls zu unausgegoren, da hälte etwas mehr Feinschliff wahre Wunder bewirken können.



Die lästigen Spinnen sind nur sehr schwer zu treffen. Die blaue Anzeige links steht für Ihren Mana-Vorrat, die rote für Ihre Lebensenergie.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

3D-Action

Grafik	71%
Sound	70%
Handling	79%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interactive
Preis	ca. DM 80,-
Release	Juni '97



The Intruder

Seitenstechen

Nach der Veröffentlichung von Pandemonium! wird es für Spielehersteller schwer, die Meßlatte im Action-Genre noch höher zu stecken. Vor allem im 2D-Bereich sind echte Innovationen schwer zu finden. Trotzdem halten viele Designer am bewährten Horizontal-Scrolling fest – allerdings mit unterschiedlichen Ergebnissen.

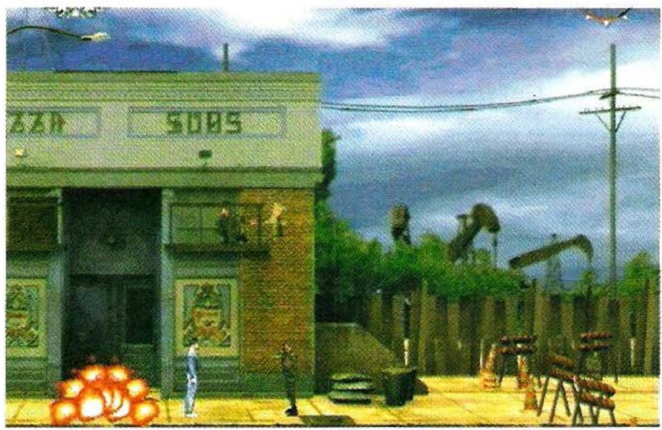
Ex-Bulle Jack staunt nicht schlecht, als er bemerkt, daß er mit seinem vierzehnten Bier neben Hopfen, Malz und Wasser auch einen außerirdischen Parasiten in seinen Verdauungstrakt aufgenommen hat. Das eigenartige Wesen stellt sich aus seinem Inneren heraus als galaktischer Kommissar Ar'Kritz vor, der hier auf der Erde eine Verschwörung – ebenfalls außerirdischer – Eindringlinge verhindern muß. Seinen Körper soll Jack für den Lauf der Polizeiaktion als „kurzfristig konfisziert" betrachten. Leider sondert Ar'Kritz eine für den Menschen giftige Substanz ab, die Jack allmählich in ein furchterregendes Monster verwandelt – also ist Eile geboten. Die Straßen der Kleinstadt Black Hill City sind ohnehin bereits von Hundertschaften eigenartiger Wesen bevölkert: Als Polizisten getarnte Aliens und sonstige Gruselwesen wandern durch die Häuserreihen, stehen auf Baugerüsten und Brüstungen und verstecken sich hinter Holzkisten und Tonnen. In dem horizontal scrollenden, urtypischen Actionshooter steuert der Spieler Jacks Aktionen. Mit dem Joypad oder den Cursortasten wird er nach links oder rechts gelenkt – er kann sich aber auch ducken, springen und an Gerüsten oder Balkonen hochhangeln. Zur Verteidigung steht zu Spielbeginn lediglich ein Repertoire von Schlägen und Tritten sowie eine Pistole mit limitiertem Munitionsvorrat zur Verfügung.



Eindrucksvoll: In drei Animationsstufen quält sich Jack die Brüstung hoch.



Lebenswichtige Karte: Alle Straßen sehen irgendwie gleich aus.



Jacks Feinde sind Meister der Tarnung: Die Aliens erscheinen uniformiert als Polizisten oder Soldaten. Nur Trunkenbold Jack erkennt ihr „wahres Ich".

Weitere Waffen in Form von Bonusgegenständen müssen erst gefunden werden. Das Angebot reicht von Maschinengewehren über Handgranaten bis hin zu ganzen Dynamitkisten. Weitere Bonussymbole dienen vorwiegend Jacks Gesundheit und liegen in Form von Energiefläschchen, Munitionssäckchen und Zusatzleben ebenfalls auf der Straße.

Eiskalter Schauer

Zum Thema Steuerung gibt es nicht Gutes zu melden. Weder mit dem Joypad noch mit der Tastatur lassen sich einigermaßen zufriedenstellende Ergebnisse erzielen. Der fingerhohe Sprite „Jack" reagiert nur widerwillig und mit kurzer Verzögerung auf die Eingaben des Spielers. Besonders die Tastatursteuerung hat aufgrund der mehrfach belegten [STRG]- und [ALT]-Tasten ihre Tücken (mit und ohne [SHIFT]). In den Faustkämpfen mit den steril animierten Gegnern ist Jack meist der zweite, der zuschlägt; da hilft auch reichlich Übung nicht weiter. Während die relativ flüssig vorbeiscrollenden Straßenzüge und Häuserfronten noch einen gewissen Charme ausstrahlen, erinnern die fransigen Figurenanimationen an die Grafik längst vergangener Tage.

Thomas Borovskis ■

Statement

Mein lieber Scholli – daß so etwas überhaupt unter dem Gütesiegel „EA" erscheinen darf! Was bei „The Intruder" stimmt, ist nur das Drumherum – etwa die Password-Funktion, die das Fortsetzen an schwierigen Stellen erlaubt. Geschlafen haben die Programmierer hingegen beim wichtigeren Gameplay. Die Steuerung ist schlampig, und die Animationen sind lieblos und wirken vom Hintergrund abgehoben. So macht ein Spiel keinen Spaß.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM
8xCD-ROM, HD 220 MB

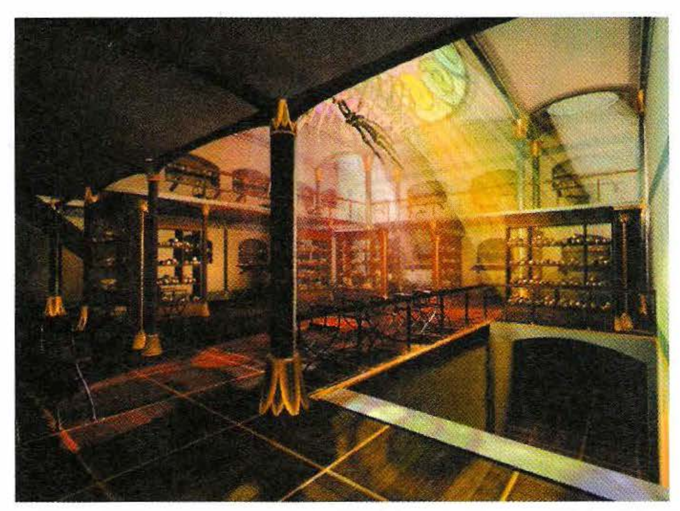
3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

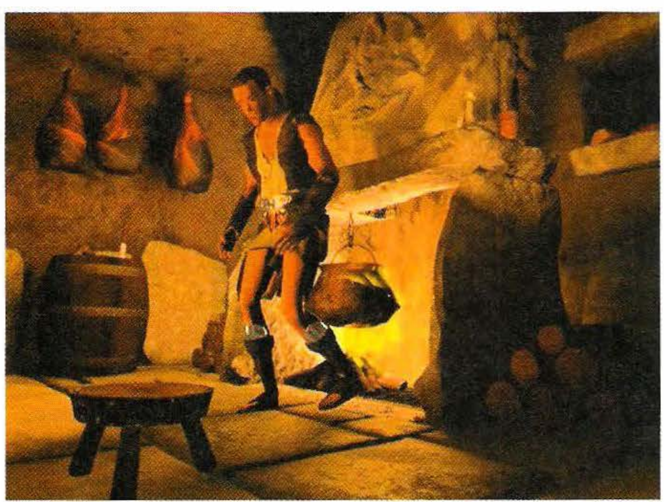
Arcade-Action

Grafik	45%
Sound	35%
Handling	18%
Spielspaß	23%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA
Preis	ca. DM 80,-
Release	Juni '97



Doofes Rätsel: Wenn der Boden der Bibliothek dreimal geknarzt hat, wird Eno von den Wachen erwischt. Ohne richtiges Timing eine echte Sackgasse!



Autsch! Da der Spieler sich im Palast nicht frei bewegen kann, muß der eine oder andere Geheimgang benutzt werden; beispielsweise auch ein Kamin.

Atlantis – Das sagenhafte Abenteuer

Rätselhafte Rätsel

Um den versunkenen Kontinent Atlantis ranken sich die wildesten Erzählungen – eine besonders beängstigende kommt vom französischen Softwarehaus Cryo Interactive. Nach ihrer Theorie wurde die Insel in grauer Vorzeit nämlich ausschließlich von Königinnen beherrscht, deren Gemahle regierungstechnisch so gut wie gar nichts zu melden hatten. Und nicht nur das: Alle sieben Jahre mußte der Ärmste im Zweikampf gegen einen jüngeren Kandidaten antreten. Verlor der „Prinzgemahl" den Kampf, mußte er seine sieben Sachen packen und den Platz im königlichen Schlafgemach räumen.

Verständlich, daß einer dieser „Gatten auf Zeit" irgendwann nicht mehr mitmachen wollte. Warum dem Guten ausgerechnet an dem Tag der Kragen platzt, an dem Sie Ihren Job als Leibwächter im Palast antreten, ist eine andere Frage. Tatsache ist, daß Sie die neue Dienstherrin bei Ihrem Einstellungstermin nicht zu Gesicht bekommen, weil ihre Erlauchtheit auf einem Ausflug offensichtlich von Unbekannten entführt wurde. Als Ihnen von der Leibgarde des Prinzen auch noch verboten wird, auf eigene Faust Nachforschungen anzustellen, schwant Ihnen Übles: Steckt der frustrierte Ehemann etwa selbst hinter der Entführung seiner blaublütigen Gemahlin? Nach einigen Plaudereien mit den Höflingen ergibt sich ein mehr oder weniger klares Bild: Es geht bei der Entführung nicht nur um den Geschlechterkampf, sondern auch um einen uralten Zwist zwischen der Religion des Sonnengottes Sa'at und der Mondgöttin Ammu. Während die Monarchin schon aus Tradition der Mondgöttin verpflichtet ist, liebäugelt ihr habgieriger Gemahl eben mit deren Göttergatten Sa'at. Natürlich gäbe es noch mehr zu berichten – über die Zauberkristalle etwa, die den filigranen Flugbooten als Treibstoff dienen, oder über die anderen Völker der Urzeit – unterentwickelte Barbaren –, die von den Bewohnern von Atlantis mit Spionage-Flugbooten seit langem kritisch beobachtet werden. Da unser Held Eno aber ein Mann der Tat ist, erspart er sich das ganze Blabla und macht sich schleunigst auf die Suche nach seiner Chefin.

„Das sagenhafte Abenteuer" beginnt im luxuriös eingerichteten Palast, spielt dann in den umliegenden Wäldern und führt Eno im Verlauf der Geschichte sogar auf vier weitere, exotische Kontinente. Da als Reaktion auf die Entführung eine Art Ausnahmezustand verhängt wurde, ist Eno in seiner Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt. Die Garde des Prinzen läßt nicht mit sich spaßen, und so könnte jeder Schritt sein letzter sein: Nachdem er von den verräterischen Palastwachen als Sympathisant der Königin erkannt wurde, schwirren die Wurfmesser nur so durch die Säle.

Frei wie ein Vogel im Käfig

Das Gameplay erweist sich als überaus genreuntypisch. Während man bei anderen Adventures gelernt hat, sich überall in Seelenruhe umzusehen, in Schubladen und Schränken zu wühlen und jeden Non-Player-Charakter (NPC) nach Herzenslust anzuquatschen, kommt es im Königreich Atlantis auf gute Manieren an. Wenn beispielsweise die Palastwache anordnet, sich „hier nicht herumzutreiben", so muß der Spieler dem Befehl auch Folge leisten und den NPC tunlichst nicht mehr ansprechen. Ansonsten passiert, was im Spielablauf alle naselang geschieht: Eno wird plötzlich überwältigt, eingesperrt oder hinterrücks ermordet. Der streng lineare Erzähl-

stil der Geschichte mit seiner Einteilung in über 100 Kapitel soll verhindern, daß der Spieler durch die vielen kleinen Tode allzu schnell frustriert wird. Bewältigt man ein besonders kniffliges Puzzle, so wird das entsprechende Kapitel als erledigt abgehakt, und das Spiel kann jederzeit an der betreffenden Stelle fortgesetzt werden. Die Art und Auswahl der Rätsel machen es schwer, Atlantis in eine bestimmte Sparte einzuordnen: Logik- und Kombinationsrätsel wie das mechanische Planetenmodell, in dem der Spieler eine bestimmte Sternenkonstellation finden muß, erinnern an „gemütliche" Grafikadventures wie Myst oder Zork Nemesis. In zeitkritischen Situationen – etwa wenn Eno versucht, einer Palastwache zu entkommen – kommt es hingegen auf Sekundenbruchteile an. Ein falscher Klick, und schon wird er aufgegriffen und darf das Kapitel noch einmal von vorne spielen. Wenn mehr als zehn Locations zwischen dem Kapitelanfang und dem kritischen Rätsel liegen, bringt dieser Umstand den Spieler teilweise an der Rand des Nervenzusammenbruchs.



Wer hat den Flipperautomaten erfunden - die Bewohner von Atlantis?

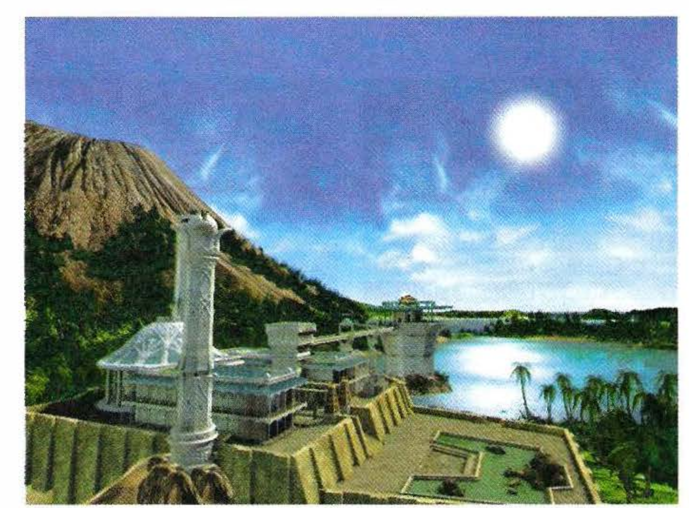


Noch relativ logisch: Planeten müssen in eine Reihe gebracht werden.

Bei Grafik und Sound: Alles Omnimal!

Omni-3D und Omni-Sync sind zwei neue Technologien, die einem zu Spielbeginn erst einmal die Kinnlade herunterklappen lassen. Die von Cryo in Eigenarbeit entwickelte 3D-Engine generiert bildschirmfüllende 360°-Panoramabilder, die in einer ähnlichen Brillanz und Schärfe bisher in keinem anderen Adventure zu sehen waren. Mit Mausbewegungen nach oben, unten und zur Seite wird die Kopfbewegung des Helden gesteuert. Auch wenn es verhältnismäßig wenige Objekte zu finden gibt (ein echtes Inventory ist aber vorhanden), lohnt der Blick um die eigene Achse: Die gerenderten Panoramabilder sind nicht nur künstlerisch ansprechend, sondern scrollen auch beeindruckend flüssig über den Bildschirm. Eine Korrekturfunktion sorgt für perspektivische Verzerrungen an den Bildrändern, die der Sichtweise des menschlichen Auges nachempfunden wurden. Die zweite Innovation nennt sich Omni-Sync und ist eine Sammlung von Routinen, die den Designern lippensynchrone Figurenanimationen ermöglicht. Die auf CD-ROM gespeicherte Sprachausgabe wird dabei laufend auf den Pegelausschlag untersucht und in passende Lippenbewegungen umgerechnet. Da die zugehörige Mimik von Omni-Sync kaum berücksichtigt wird und die deutschen Sprecher anscheinend nicht gerade hochmotiviert waren, wirken die NPCs trotzdem künstlich und leblos. Andere technische Neuerungen bzw. Spielereien fallen erst bei genauerer Betrachtung auf: Beispielsweise wurden alle beweglichen Objekte so exakt in die statischen Hintergründe eingepaßt, daß sie bei oberflächlicher Betrachtung überhaupt nicht auffallen. Erst der dynamische Mauscursor (er verändert je nach Situation die Form) gibt dem Spieler den Hinweis auf eine mögliche Interaktion. Wegen des ständig wechselnden Schwierigkeitsgrades ist die Gesamtspielzeit schlecht abzuschätzen. Zieht man die vielen ärgerlichen Wiederholungen beim „Lösen" der zeitkritischen Puzzles ab, so ergeben sich weniger als zehn Stunden. Bei zehn (!) oder mehr benötigten Anläufen für die härtesten Kapitel kann ein Spieler aber auch zwei Wochen in dem Abenteuer festhängen.

Thomas Borovskis ■



Die frei rotierbaren Panoramabilder in schönster SVGA-Grafik gehören zu den Stärken von Atlantis. Sie sind auf insgesamt vier CDs untergebracht.

Statement



F-R-U-S-T! Daß Cryo ein meisterliches Händchen für tolle Grafik und Begleitmusik hat und wirklich abwechslungsreiches Gameplay zustandebringt, läßt sich nicht abstreiten. Aber mußte es wirklich sein, daß Enos Leben ständig an einem seidenen Faden hängt? Ein falscher Schritt – und schon muß das Kapitel wieder ganz von vorne begonnen werden, zweimal, dreimal, viermal und stellenweise noch öfter. Wenn solche Situationen mit gesundem Menschenverstand zu meistern wären, könnte man noch ein Auge zudrücken, bei Atlantis sind viele Aufgaben aber schlichtweg unlogisch – und das erzeugt Frust beim Spieler. Wären die Puzzles so exzellent wie die technische Umsetzung, hätten wir hier einen Kandidaten für das „Spiel des Monats". So erreicht Atlantis leider nur eine Plazierung in der Mittelklasse.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
	Cyrix	GeneralMidi	-
	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM
4xCD-ROM, HD 35 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 35 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	93%
Sound	90%
Handling	65%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	DM 99,95
Release	Juni '97



Premier Manager 97

Erste Sahne

Irgendwie mögen wir die englischen Klubs – großartig, wie widerstandslos z. B. Manchester United die Dortmunder ins Champion's League-Finale hat einziehen lassen. Was sich sonst noch an Hochkarätigem auf der Insel tummelt, macht der Premier Manager 97 von Gremlin Interactive deutlich.

Die einen schwören auf taktische Raffinessen und tüfteln stundenlang an der optimalen Aufstellung herum. Andere wiederum lassen am liebsten Rasenheizungen in ihr Stadion einbauen und feilschen mit Superstars um Verträge. Und schließlich gibt es da noch die Multitalente, die gleichzeitig als Trainer und Manager tätig sein wollen. Die aktuelle Folge von Gremlins Serie macht alle drei Gruppen glücklich – bei Spielbeginn können Sie auf Wunsch Ihr Tätigkeitsfeld grob einschränken. Oder Sie steigen in der 3rd Division ein und arbeiten sich bis ins Oberhaus vor. Auch sonst kommt der Premier Manager 97 dem Idealbild eines Fußballmanagers verdammt nahe: Er ist einfach zu bedienen (Buttons und Abkürzungen sind weitgehend selbsterklärend), schön übersichtlich und bietet eine vernünftige Feature-Mischung, die Einsteigern wie Fortgeschrittenen gleichermaßen entgegenkommt. Was Statistiken und Auswertungen angeht, bleibt zwar der BM 97 ungeschlagen, aber in Sachen Spielfeldszenen können die Eutiner und der Rest der Branche noch was dazulernen: Der Premier Manager 97 zeigt die mit Abstand hochwertigsten und spannendsten Partien in diesem Genre – in SVGA, aus wählbaren Perspektiven, mit realistisch animierten Kickern und natürlich „live" kommentiert. Alternativ darf man die Ereignisse in Textform (vgl. Anstoss) oder als Zusammenschnitt der Highlights verfolgen. Als Anregung für die hiesigen Hersteller liefert Gremlin noch eine erstklassige Datenbank mit – komplett mit Biografien, Fotos und allem Wissenswerten rund um Spieler und Vereine.



Alles auf einen Blick: Das Hauptmenü verzweigt in die zwölf Rubriken.



Hochspannung im Stadion: Neun Kameras fangen das Spiel ein.



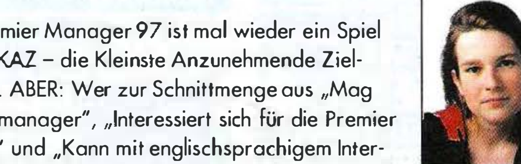
Ein Beispiel für den Komfort des Premier Manager 97: Die Raumdeckung eines Spielers läßt sich mit den vier „Griffen" an den Ecken beliebig einstellen.

Football's coming home

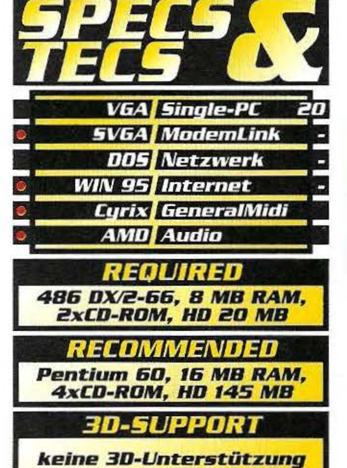
Die Negativ-Punkte muß man tatsächlich mit der Lupe suchen. Gravierendster Wertungs-Dämpfer: Das Programm beschränkt sich ausschließlich auf die englische Premier League nebst den drei Divisionen. Ein Jammer, daß man keine „ausländischen" Mannschaften managen darf; immerhin treten bei Pokalwettbewerben wie dem UEFA-Cup die Original-Vereine aus Deutschland, Italien usw. mit ihren Original-Spielern in ihren Original-Trikots an – angeführt von ihrem Original-Trainer. Und: Sollten Sie Ulf Kirsten, Loddamaddäus oder Fredi Bobic abwerben wollen – auch das geht. Negativ aufgefallen sind uns höchstens noch der etwas undurchsichtige Transfermarkt (z. B. keine Angaben über mitbietende Clubs) und die teils unrealistisch hohen Resultate: 5:3, 6:1, 5:5 – so endet durchschnittlich jede vierte Partie.

Petra Maueröder

Statement



Der Premier Manager 97 ist mal wieder ein Spiel für die KAZ – die Kleinste Anzunehmende Zielgruppe. ABER: Wer zur Schnittmenge aus „Mag Fußballmanager", „Interessiert sich für die Premier League" und „Kann mit englischsprachigem Interface leben" gehört, für den gibt es derzeit keine Alternative zu diesem überraschend starken Konter von Gremlin Interactive. Eine komplett deutsche Version ist leider nicht geplant.







Bedlam 2: Absolute Bedlam

Selbst geklont

Als Bedlam vor längerer Zeit das Licht der Welt erblickte, war es eigentlich ein nettes Ballerspiel, das jedoch wegen der völligen Überladung mit Optionen, Features und Grafiken zu einem unspielbaren Monstrum mutierte. Mit Bedlam 2 droht Mirage Technologies eine erweiterte Version des Spiels an.

Auf den ersten Blick bemerkt wohl kaum ein Spieler den Unterschied zwischen Bedlam und seinem Nachfolger. Das Actionspiel, bei dem man bis zu drei Kampfroboter in ein alienverseuchtes Gebiet schickt, um dort nach allen Regeln der Kunst für Streß und Feuerwerk zu sorgen, basiert trotz aller Ähnlichkeiten auf einem völlig neuem Programmcode. Da Grafik, Sound und Handling weitestgehend identisch geblieben sind, finden sich die versprochenen Erweiterungen eher im Verborgenen: Die Anzahl der Gegnertypen wurde auf zwanzig verdoppelt, das Missionsbriefing wurde verkürzt, und der bereits für die Vorversion angekündigte Netzwerk-Modus fand endlich seinen Weg in das Programm.

Statement

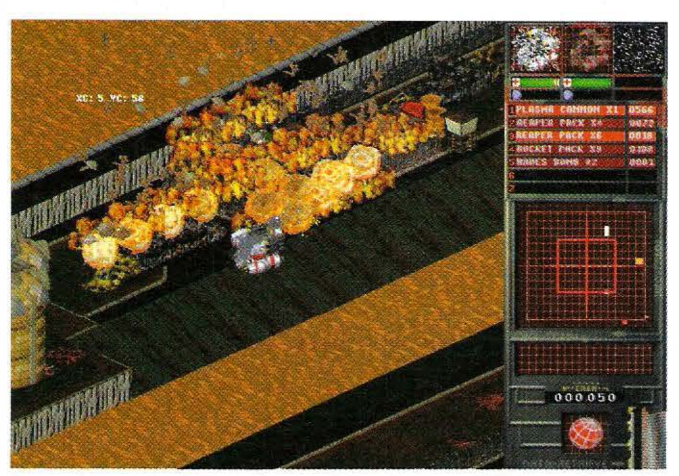


Es ist durchaus üblich, daß ein Softwarehaus eine fast identische Kopie von einem erfolgreichen Spiel eines anderen Hersteller erstellt. Auch die Nachahmung eines eigenen – erfolgreichen – Spieles ist von Zeit zu Zeit zu beobachten. Daß aber auch Mirage sein eher erfolgloses Bedlam ein zweites Mal veröffentlicht, ohne vorher nennenswerte Änderungen an dem Spiel vorzunehmen, ist ein recht befremdlicher Vorgang.

Künstliches Chaos

Sonst bleibt alles wie gehabt: Man füllt seine Roboter bis unter das Dach mit allen erdenklichen Waffen, vernichtet die gegnerischen Horden und zerstört, findet oder entdeckt ein vorgegebenes Objekt. Der Spieler steuert immer nur einen Roboter, die anderen werden zu diesem Zeitpunkt vom Computer übernommen. Dieser verrichtet seine Aufgabe recht gut, dennoch muß man stets nach dem Rechten sehen. Durch das Umherschalten, die unübersichtlichen Levels und die unzähligen Gegner gerät man schnell in Hektik – selbst die im Vergleich zum ersten Teil nun wesentlich „koordinierter" vorgehenden Gegner schaffen da keine Abhilfe. Das farbenfrohe Splatter-Feuerwerk, das Mirage auf den Bildschirm zaubert, wurde immerhin beschleunigt, auch ein hohes Alien-Aufkommen läßt Bedlam 2 nun nicht langsamer werden.

Harald Wagner ■



Die Explosionen sind weiterhin ein sehenswertes Detail, leider machen die Feuerbälle die ohnehin bunten Level noch unübersichtlicher.



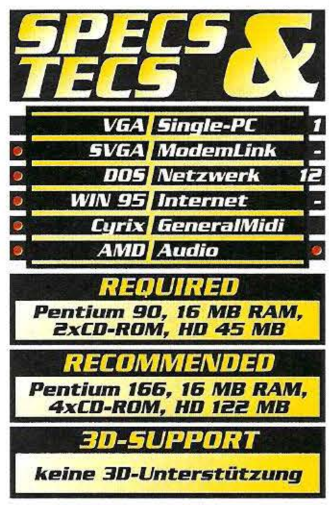
In dem sehr kurzen Tutorial-Level ist die geringe Genauigkeit der Steuerung noch nicht störend.



Eine Auswahlautomatik erleichtert den Einkauf der knapp fünfzig Waffensysteme ungemein.



Versteckt er sich hinter einem Haus? Ist er schon vernichtet? Die Kampfroboter sind in den überfüllten Levels kaum zu entdecken.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	12
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	•

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 45 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 122 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action	
Grafik	62%
Sound	50%
Handling	65%
Spielspaß	49%

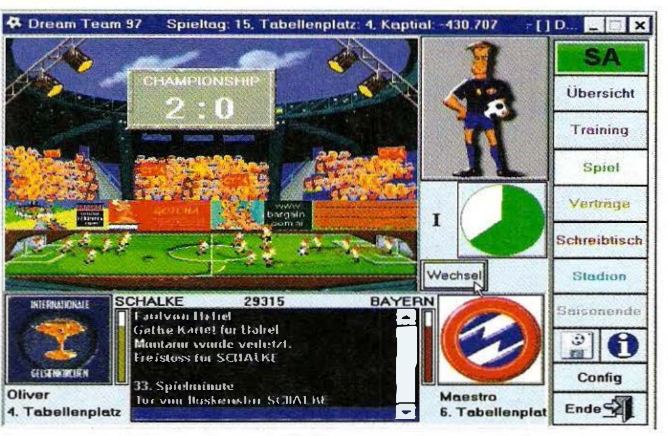
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Mirage Techn.
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juli '97



Dreamteam 97

Saisonstart

Mit „Boong?! – Die ultimatiefe Fußballsimulation" konnte The Bletchley Group im vergangenen Jahr einen echten Überraschungserfolg landen. Jetzt steht mit Dreamteam 97 der Nachfolger ins Haus: Mit schönerer Grafik und frischen Ideen im Spieldesign geht Dreamteam 97 in die neue Saison.



Bewegte sich bei Boong?! nur ein Ball von einer Seite zur anderen, so rangeln sich bei Dreamteam 97 alle 22 Kicker um das runde Leder.

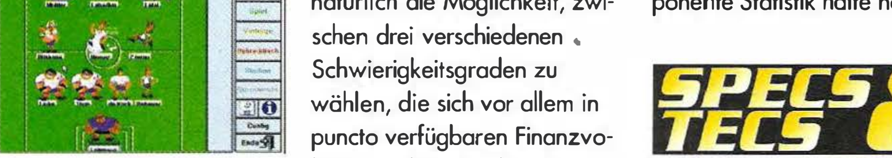
Dreamteam 97 bietet so ziemlich alle Funktionen, die man von einem modernen Managerprogramm erwartet; die Bedienung ist aber dennoch einfach und einsteigerfreundlich gehalten. So lassen sich alle Programmpunkte über eine Menüleiste am rechten Bildschirmrand anwählen, danach folgen noch höchstens zwei Verzweigungen – die Einstellungsmöglichkeiten können auf diese Weise mit wenigen Mausklicks unter die Lupe genommen werden. Die einfache Bedienung ist aber auch gleichzeitig Voraussetzung für das Spielsystem, denn im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres drängt ein gnadenloses Zeitlimit zu schnellen Entscheidungen. Was bis zum Samstag nicht erledigt wurde, muß auf den nächsten Montag verschoben werden. Vor allem für die Anfangsphase muß man sich deshalb eine funktionierende Taktik zurechtlegen. Kaufe ich zuerst neue Spieler? Soll ich das Stadion ausbauen, um mehr Eintrittsgelder zu kassieren? Oder vielleicht ein Fernsehstudio einrichten? Nach ein paar Spielzeiten sollte man sich über diese Fragen im klaren sein, und der Beginn der Saison dürfte nicht mehr allzu streßgeladen ablaufen. Außerdem besteht natürlich die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu wählen, die sich vor allem in puncto verfügbaren Finanzvolumes und Stärke der gegnerischen Mannschaften unterscheiden. Auf die echten Namen der Kicker und Teams muß man leider – aufgrund der bekannten Lizenzproblematik – verzichten, über den integrierten Editor läßt sich dieses Manko aber schnell ausbügeln. Bedauerlich ist allerdings, daß Dreamteam 97 immer noch nicht Multiplayerfähig ist – man kann lediglich als Einzelspieler auf Punktejagd gehen.



Die Mannschaftsaufstellung läßt sich mit wenigen Mausklicks festlegen.



Neu bei Dreamteam 97: die Position der einzelnen Spieler auf dem Feld.



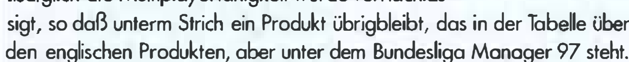
Verbesserte Grafik

Ansonsten bietet Dreamteam 97 alle aus Boong?! bekannten Funktionen, lediglich die Komponente Statistik hätte noch ein wenig ausgebaut werden können. Dafür läßt sich jetzt auf einem virtuellen Spielfeld die Mannschaftsaufstellung vornehmen, die Personalverwaltung wurde stark modernisiert und die Spielgrafik stark überarbeitet. Das gilt nicht nur für Wappen, Symbole und Hintergrundbilder, sondern vor allem für die Darstellung des Spiels. War beim Vorgänger lediglich ein „springender Ball" vorhanden, so rangeln sich jetzt 22 Kicker um das runde Leder – optisch eine deutliche Verbesserung, auch wenn Spiele wie Premier Manager 97 immer noch die Nase vorn haben.

Oliver Menne ■

Statement

Wie schon der Vorgänger, so erweist sich auch Dreamteam 97 als einsteigerfreundliches Programm, das auch von Fortgeschrittenen gespielt werden kann. Die wenigen Mängel im grafischen Bereich gleicht Dreamteam 97 durch amüsante Bilder wieder aus. Lediglich die Multiplayerfähigkeit wurde vernachlässigt, so daß unterm Strich ein Produkt übrigbleibt, das in der Tabelle über den englischen Produkten, aber unter dem Bundesliga Manager 97 steht.



SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 5 MB

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM,
2xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Fußballmanager

Grafik	68%
Sound	50%
Handling	88%
Spielspaß	**80%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bletchley Group
Preis	ca. DM 50,-
Release	August '97



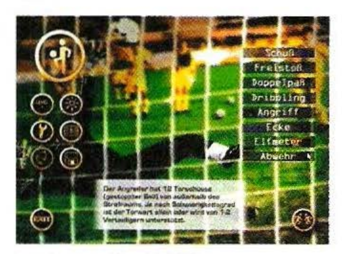
Wenn ein Fußballspieler seinen Namen für ein Sportspiel hergibt, so muß dies nicht unbedingt ein Zeichen für überragende Qualität sein. Auch Sean Dundee's World Club Football scheint auf den ersten Blick eines dieser Produkte zu sein, bei denen nur der Name erstklassig ist.

Sean Dundee's World Club Football

Erstligatauglich



Das Elfmeterschießen wurde bei Sean Dundee's World Club Football überzeugend gestaltet. Sogar das Antäuschen ist möglich.



Ein komplettes Trainingsprogramm hilft beim Einstieg in Ubi Softs Sportspiel.

In der Tat wirkt Sean Dundee's World Club Football wie ein Relikt aus vergangenen Tagen. Die Spieler, der Rasen und das Stadion wirken glatt und steril, die drei Kamerasichten sind längst nicht so spektakulär wie etwa bei FIFA Soccer, und für die Steuerung der Spieler kommt man mit zwei Tasten aus. Erst nach längerer Spielzeit eröffnen sich die Qualitäten des Programms: Durch die schlichte Grafik ist Sean Dundee's World Club Football auch auf älteren Rechnern flüssig zu spielen, und die Kamera zeigt stets den relevanten Spielfeldausschnitt, ohne dabei unbemerkt den Winkel zu ändern. Die Steuerung ist dagegen ein eher zweischneidiges Schwert: Während Einsteiger damit schnell Pässe, Schüsse und sogar ein Volleyspiel zustandebringen, vermißt ein von FIFA Soccer gestählter Profi die Möglichkeiten, die eine komplexere Steuerung bietet.

Volleyball

Vor allem im Vergleich mit anderen, ebenfalls einfach zu bedienenden Fußballsimulationen kann Ubi Soft wichtige Punkte für sich verbuchen, da wichtige Details überzeugend gelöst wurden. So zeigt der Torwart realistische Leistungen, die Spieler vermeiden selbständig Abseitspositionen und bieten sich dem Spieler an, und die zwei unterhaltsamen Kommentatoren finden in allen Spielsituationen den richtigen Spruch. Mit etwas Übung ist es sogar möglich, fliegende Bälle direkt und gezielt weiterzupassen oder weiterzuschießen. Das wichtigste und keineswegs selbstverständliche Feature: Die Spieler machen stets das, was man ihnen befiehlt und von ihnen erwartet. Umgeben wird das Ganze von einem freundlichen und eingängigen Menüsystem, das neben allen denkbaren Liga- und Pokalwettbewerben auch die Möglichkeit bietet, Wettbewerbe mit eigenen Regeln zu schaffen. Sean Dundee's Football ist damit eine erfreulich gut gelungene Simulation, der man außer ihrer grafischen Schlichtheit kaum etwas vorwerfen kann.

Harald Wagner ■

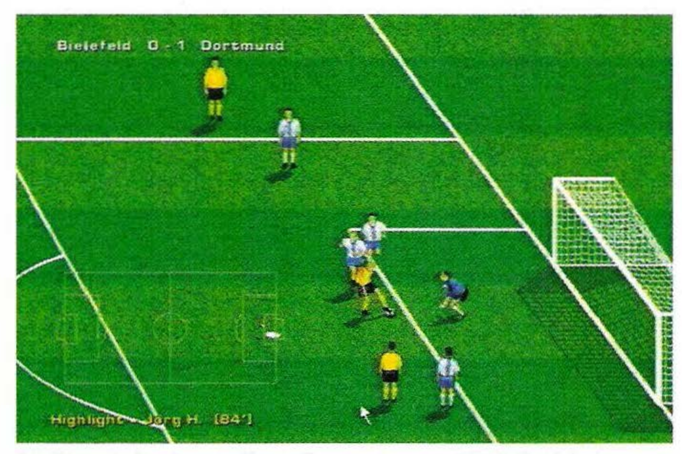


Torwart ohne Fehl und Tadel: Beim Abspielen vermeidet er die Gegner.

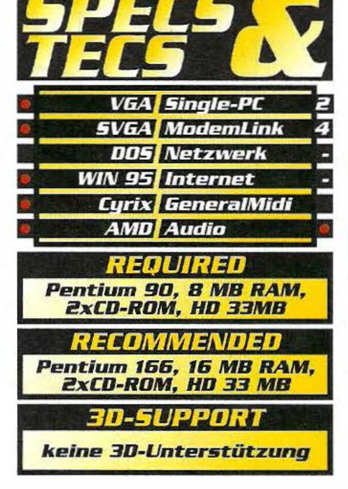
Statement



Langsam, aber sicher mausert sich Ubi Soft zu einem Publisher hochkarätiger Spiele. Nachdem bereits Rayman und POD zahlreiche Lorbeeren ernten konnten, hat das französische Softwarehaus nun wohl auch einen festen Platz im Sportspielsektor: Die Spielbarkeit von Sean Dundee's World Club Football ist auf jeden Fall an der Tabellenspitze angesiedelt.



Bereits nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gestattet die einfache Steuerung spektakuläre, schön herausgespielte Torszenen.



RANKING

Sportspiel	
Grafik	60%
Sound	78%
Handling	86%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juli '97



Besonders gewagte Crashs werden mit Bonuspunkten belohnt, die Sie in eine bessere Ausrüstung investieren können.



In diesem versteckten Football-Stadion warten besonders viele der punktebringenden Roboter auf ihre Verschrottung.

Carmageddon

Highway to Hell

Die einen mögen Freude am Fahren, andere Vorsprung durch Technik. Carmageddon setzt eher auf eine Brutala-Version von Ringelpiez mit Anfassen. Die Crash-Orgie leidet zwar unter mäßiger Technik, setzt aber neue Maßstäbe, wenn es um spektakuläre Zusammenstöße geht.

Eigentlich ist es ja völlig egal, warum Sie in Carmageddon mit einem aufgetakelten Vehikel auf die Piste gehen. Also gehen wir gleich in medias res bzw. in das mit Abstand härteste Rennen, seit es PCs gibt. 25 ziemlich psychopathische Geschwindigkeitsfanatiker treffen sich auf insgesamt 36 Rennstrecken, um unter sich den Meister der Massenkarambolagen zu suchen. Bevor Sie ins Geschehen eingreifen, wählen Sie sich ein männliches oder weibliches Pendant mit dem entsprechenden Wagen und starten dann von Platz 99 der Meisterschaft. Der Kopf des Fahrers wird übrigens während des Rennens in einer Ecke des Bildschirms eingeblendet, damit Sie anhand der Kommentare und Grimassen des Armen sehen können, wie wild Sie gerade fahren. Die Startaufstellung läßt sich bis zu einem gewissen Punkt variieren, je nachdem, ob Sie lieber einen Blitzstart hinlegen oder das Feld mit gezielten Crashs jagen wollen. Nun sieht Carmageddon anfangs noch aus wie ein gewöhnliches Rennspiel: Ein Zeitlimit zwingt zum schnellen Absolvieren des Kurses, die Gegner drücken mächtig aufs Gaspedal, und die Perspektiven aus dem Cockpit oder dicht hinter dem Auto hat man auch schon öfter gesehen. Allerdings schwirren jede Menge kleine Roboter auf und neben den Straßen herum, die nur den Zweck haben, von Ihnen und den Kollegen gerammt zu werden. Je nach Geschwindigkeit, Aufprallwinkel und Position des Fahrzeugs liefern sie heißersehnte Credits, mit denen der Wagen aufgerüstet und repariert wird.

Showeinlagen für mehr Punkte

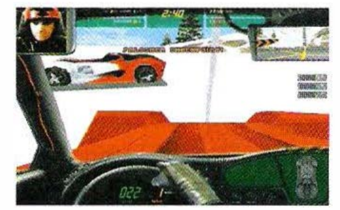
Rutschen Sie beispielsweise seitlich auf einen Roboter, gibt das einen „Sonderbonus für Stil". Da sich etliche der punktespendenden Droiden in der Landschaft abseits der Kurse aufhalten, dür-

fen Sie jederzeit die Piste verlassen und im Grünen jagen. Dort geht es naturgemäß etwas ruppiger als auf den asphaltierten Strecken zu, so daß Sie mit turbulenten Stunteinlagen wie Sprüngen und Überschlägen rechnen müssen, die auch mal Ihr Gefährt beschädigen. Mit einem simplen Tastendruck wird es zwar repariert, allerdings müssen Sie dafür auch einige der wertvollen Credits berappen. Noch teurer wird eine richtige Bergung, falls der Wagen auf dem Dach oder der Seite zu liegen kommt. Wer die ersten beiden Schwierigkeitsgrade wählt, sollte das Spiel am besten durch das systematische Zerstören der gegnerischen Fahrzeuge gewinnen. Zum einen haben Sie dank des satten Zeitlimits ausreichend Luft, andererseits stehen Ihnen neue Fahrzeuge zur Verfügung, sobald Sie diese oft genug geschrottet haben. In der höchsten Schwierigkeitsstufe aber bleibt dazu kaum Zeit, so daß Sie den Wagen perfekt beherrschen und die Kurse schnellstmöglich durchfahren sollten.

Powerslide bei 180 km/h

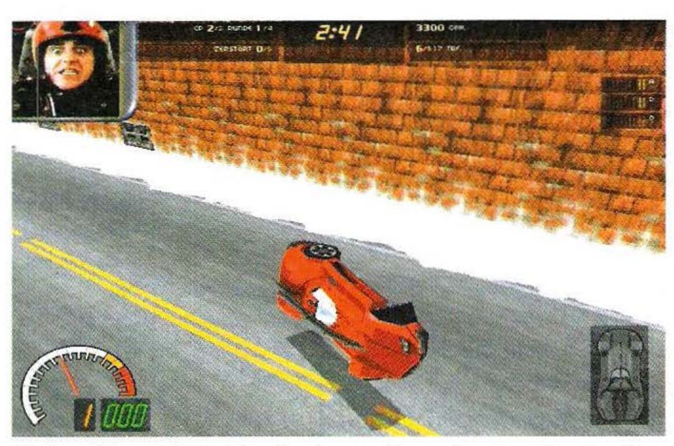
Die Vehikel steuern sich alle völlig unterschiedlich und haben auch realistisch klingende, individuelle Motorensounds. So reagiert der klobige Abschleppwagen viel träger als der leichte Käfer-Umbau, ist aber auch stabiler. Bis Sie Ihr Auto gut im Griff haben, wird etwas Zeit vergehen, denn SCI hat viel Wert auf ein spektakuläres, aber realistisch wirkendes Fahrgefühl gelegt. Mit den heckgetriebenen, PS-strotzenden Boliden läßt sich allerhand Schabernack treiben: Kraftvolle Drifts mit angezogener Handbremse und Powerslides sind ebenso möglich wie das Malen von Kreisen mit den Hinterreifen, während der Wagen steht. Sie sollten aber in jedem Fall ein Lenkrad besitzen, denn mit Joystick oder gar Tastatur lassen sich die rasanten Manöver bei hohen Geschwindigkeiten nur schlecht timen. Dann haben Sie aber mit etwas Übung schnell raus, wie sich Kurven am besten durchdriften lassen oder sich ein Gegner beispielsweise von einer Brücke in den Abgrund schubsen läßt, ohne daß Sie hinterhersegeln. Gemäß des Fahrverhaltens und der völligen Bewegungsfreiheit in jedem Level sind auch die Strecken aufgebaut. Die ersten Parcours kommen noch ohne gemeine Fallen aus und sind eher zum Warmfahren gedacht. Dann aber haben die SCI-Designer alle Gemeinheiten eingebaut, die Autofahrer zur Verzweiflung bringen. Kurven machen überraschend zu, die Leitplanken am Abgrund fehlen plötzlich, oder Brücken weisen ähnlich große Löcher auf wie im Film „Speed".


Mit etwas Übung lassen sich leicht mit den Hinterreifen solche Kreise auf den Asphalt pinseln.


Die alternative Cockpitsicht ist deutlich unübersichtlicher als die Außenperspektive. (SVGA)

Unverhofft kommt oft

Sollten Sie wirklich einmal unverhofft von der Strecke abkommen, besteht noch kein Grund zur Panik. Meistens stoßen Sie dann auf Bonusplätze, wo besonders viele der Roboter auf ihr Ende warten, außerdem findet sich immer ein versteckter Ausgang zurück zur Strecke. Problematisch wird das nur, wenn Ihnen die Zeit auszugehen droht. Dann müssen Sie entweder schnellstens weiter zum nächsten Checkpoint, oder Sie demolieren möglichst viele der flinken Droiden, was zusätzlich Zeitboni bringt. Rennen enden grundsätzlich auf drei verschiedene Arten: Entweder fährt einer der Piloten alle Runden zu Ende, oder Sie verschrotten alle gegnerischen Fahrzeuge, oder die Zeit geht aus. Im letzten Fall muß das Rennen wiederholt werden, ansonsten geht es ab zum nächsten Kurs. Vorher dürfen Sie noch die eingefahrenen Credits in Ihr Auto investieren. Es lassen sich Motor, Panzerung und die Bewaffnung ausbauen, wobei die einzelnen Stufen von Ihrer Plazierung in der Meisterschaft abhängen. Die Waffen dienen generell dem Nahkampf, verschrotten al-


Die Auswirkungen Ihres Fahrstils erkennen Sie am eingeblendeten Kopf Ihres Fahrers in der linken oberen Ecke. (SVGA)


Bei jedem Crash wird die Karosserie realistisch verzogen. (SVGA)

Netzwerkmodus

Bis zu sechs Spieler dürfen an einer Netzwerk-Partie teilnehmen, die gleich sieben verschiedene Spielmodi bietet. „Verschonen verboten" ähnelt dem bekannten Deathmatch der 3D-Shooter, in dem gewinnt, wer als letzter übrig bleibt. „Autoknacker" funktioniert ähnlich, nur daß Sie hier möglichst viele Punkte durch das Rammen der Gegner sammeln müssen. Die Droiden sind Opfer im Modus „Spritztour", bei dem der erfolgreichste Roboterjäger gewinnt. Eher einem richtigen Rennen entspricht „Gedränge am Checkpoint", bei dem Sie möglichst schnell möglichst viele Tore durchfahren sollen. In „Wer zu spät kommt..." fliegt immer der letzte Pilot beim Durchfahren eines Checkpoints raus. „Vom Schicksal gezeichnet" ist ein Rennen gegen die Zeit, und die „Fuchsjagd" ist eine Variante des Kinderspiels „Fangen". Sie müssen den Fuchs rammen, um seine Uhr anzuhalten, und dann selbst versuchen, möglichst lange den anderen Fahrern auszuweichen.



so bei einem Crash den Gegner schneller als sonst. Neben den Robotern treffen Sie während des Rennens immer wieder auf kleine Zylinder, die verschiedene Boni enthalten. Das können Zeitgutschriften sein oder zeitlich begrenzte Vorteile wie Tauchfähigkeit, Unverwundbarkeit oder ein Turbomodus. Hinter manchen verbergen sich auch negative Auswirkungen, wie etwa ein Psychedelic-Modus mit wirren Farbmustern auf dem Schirm oder der Pinball-Modus, bei dem der Wagen unkontrolliert von jedem Hindernis abprallt. Als besonders hartnäckig entpuppen sich die gelegentlich auftauchenden Polizeiwagen, die zwar nicht in die Meisterschaft eingreifen, aber für mächtig viel Ärger sorgen. Sie verfolgen nämlich die Verkehrsrowdys besonders hartnäckig und versuchen, diese zu zerstören.

Den merk' ich mir!

Außerdem sollten Sie während des Rennens gut aufpassen, mit wem Sie sich anlegen. Alle Fahrer besitzen ein gutes Gedächtnis, und wenn Sie zu oft einen bestimmten Gegner attackieren, wird er in den nächsten Rennen nur noch auf Sie Jagd machen. Also sollten Sie erst einmal die schwächeren Piloten attackieren, was Sie vor dem Start an den Plazierungen sehen. So gelungen Spielidee und Steuerung auch sind, so mäßig ist die technische Umsetzung. Die VGA-Grafik ist, wenn alle Details eingeschaltet sind, ab einem P90 zwar nicht völlig ruckelfrei, aber spielbar schnell. Darunter müssen Sie Einzelheiten abschalten, was die ohnehin schon pixelige Grafik noch dröger macht. Der optisch nette SVGA-Modus läuft selbst mit einem verkleinerten Bildschirmausschnitt auf heutigen Rechnern nicht schnell genug, um Spaß zu machen. Ein für August geplanter 3DFX-Patch soll Abhilfe schaffen. Wesentlich besser gelungen ist der Sound, der mit bulligen Motorgeräuschen und witzigen Sprachsamples für Stimmung sorgt. Wer die Vollinstallation mit 264 MByte in Kauf nimmt, hört während des Rennens sogar sonst schwer erhältliche Instrumentalversionen bekannter Songs der Industrial-Combo Fear Factory.

Florian Stangl ■

Performance

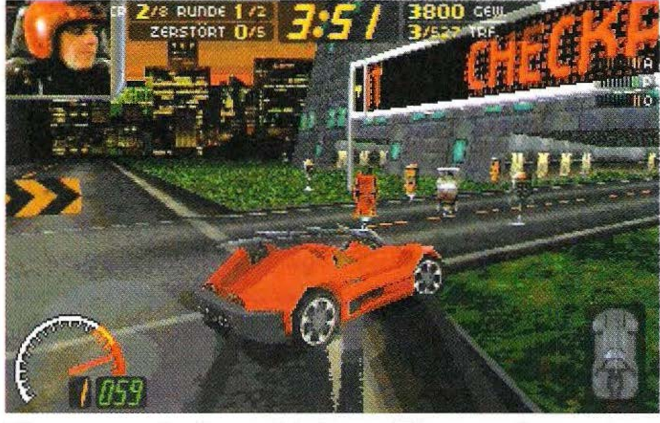
Die technischen Schwächen von Carmageddon entlarvt der Performance-Test deutlich. Unter VGA ist es mit allen Details ab einem P90 spielbar, doch unter SVGA versagt sogar ein Pentium 200. Die Arbeiten am 3DFX-Patch sollen in diesen Tagen beginnen, wie der deutsche Distributor Funsoft mitteilte.

Rechner	Intel Pentium 90	AMD K5 166	Cyrix 6x86 166	Intel Pentium 166
	16 MB RAM	16 MB RAM	16 MB RAM	32 MB RAM
	Spea Mirage 2MB	Elsa 2000AVI 2MB	Elsa 2000AVI 2MB	Elsa 1000Trio 2MB
Shiny DOS	38	39	40	65
Shiny Windows	45	47	48	80
320x200	grün/gelb	grün	grün	grün
640x480	rot	rot	rot	rot

grün = flüssig spielbar grün/gelb = mittelmäßig spielbar rot = nicht spielbar



Wenn Sie einen gegnerischen Wagen oft genug verschrotten, dürfen Sie ihn selbst fahren. Jedes Vehikel besitzt unterschiedliche Eigenschaften.

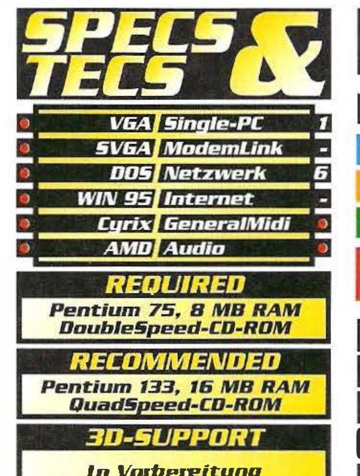




Mit angezogener Handbremse sind elegante Drifts um enge Kurven und schwungvolle Powerslides selbst bei hohem Tempo kein Problem.

Statement

Lassen Sie sich nicht von der altbackenen VGA-Grafik abschrecken: Carmageddon ist ein ungeheuer witziges und spannendes Spiel. Das Fahrgefühl ist brillant, es gibt Action satt, und der Meisterschaftsmodus motiviert ungeheuer. Dazu kommen die komplexen Strecken, die man endlich verlassen und nach Herzenslust erkunden darf, und die witzigen Netzwerk-Modi. Carmageddon ist eine clevere Mischung aus Rennsimulation und 3D-Actionspiel, wobei das Crashen deutlich mehr Spaß macht als in Destruction Derby & Co. Hätte SCI die Grafikengine auf den heutigen Standard gebracht, wäre locker eine Wertung im 80er-Bereich möglich gewesen. So müssen Sie warten, bis der 3DFX-Patch erscheint, oder drücken Sie bei der Grafik ein Auge zu und legen ein paar coole Drifts auf den Asphalt.



RANKING

Action

Grafik	54%
Sound	79%
Handling	83%
Spielspaß	**72%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juni '97



Guts 'n' Garters in DNA Danger

Wortgefecht

Lupenreine Actionspiele, ganz ohne Anspruch an Fingerfertigkeit und Denkvermögen, findet man für den PC eher selten. Ocean möchte mit Guts 'n' Gartes zeigen, daß Spiele dieses Genres nicht nur auf den Spielkonsolen faszinieren können.

Die zwei gutbewaffneten Söldner Guts und Garters werden auf einer kleinen Tropeninsel abgesetzt, um diese gegen einen Tyrannen und Terroristen namens Wort zu verteidigen. Beim Eintreffen wird der einzige Kontaktmann von etlichen Androiden niedergestreckt, so daß man sofort zu ahnen beginnt, was einen auf der Insel erwartet. Also verwendet man Gewehre, Granaten und Minen, um den unfreundlichen Kerlen die Meinung zu sagen und nebenbei einige Aufgaben zu erfüllen. Die in einzelne Bildschirme aufgeteilten Levels werden zum Teil immer wieder mit neuen Gegnern aufgefüllt, so daß es recht sinnlos ist, die Munition wahllos zu verschießen. Trotzdem darf nach Herzenslust geballert werden, da einige Kontrahenten nach ihrem Ableben eine Kiste mit Ausrüstungsgegenständen hinterlassen. In den einzelnen Bildschirmen stößt man von Zeit zu Zeit auf elektronische Bauteile oder sonstige Gegenstände, die man zum Beenden eines Levels benötigt.

Statement



Als PC-Besitzer belächelt man oft genug die schlichten und actionreichen Konsolenspiele, Simulationen oder andere „ernsthafte Programme" sind auf der limitierten Hardware nicht möglich. Als Actionfan wird man hingegen mit seinem PC kaum glücklich: Es gibt nur wenige Spiele, die nicht zum Denken nötigen. Guts 'n' Garters schafft einen gewissen Ausgleich, doch irgendwie hat es Ocean mit der Dumpfheit übertrieben.

Gnadenlos

Die Spielfigur wird vorzugsweise mit den Cursortasten gesteuert, gezielt wird dabei mit der Maus. Diese prinzipiell optimale Steuerung reagiert leider manchmal sehr träge und ungenau auf Eingaben, ein schnelles Spielen und die effiziente Verwendung der Munition sind daher unmöglich. Daß die Spielfigur an kaum sichtbaren Objekten hängenbleibt, ist schon eher dramatisch: Sich ohne jede Chance niederschießen zu lassen, macht einfach keinen Spaß. Hat man sich mit den Eigenheiten der Steuerung abgefunden, kann Guts 'n' Garters dennoch richtig Spaß machen – allerdings nur für kurze Zeit, da man des ständigen Rennens und Schießens recht schnell überdrüssig wird.

Harald Wagner ■



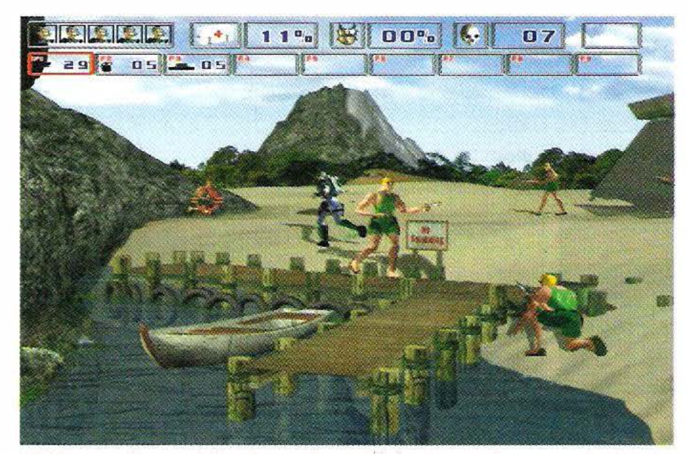
In High-Color und SVGA-Auflösung präsentieren sich die phantasievoll gestalteten Gegner in den spielerisch schlichten Levels.



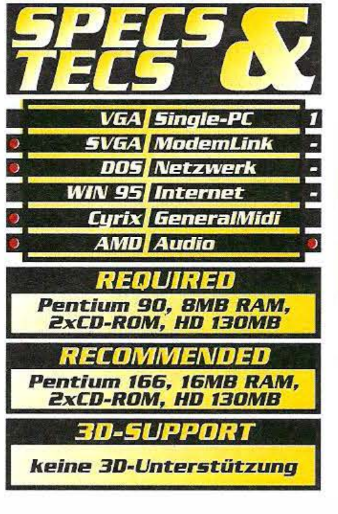
Der eingedeutschte und sehr dämliche Titel „Därme und Strumpfbänder" täuscht über den actionreichen Spielinhalt hinweg.



Am linken Bildrand ist eines der Puzzleteile „versteckt", die man zum Beenden eines Levels benötigt.



Wahlweise als männlicher Guts oder weibliche Garters kann man das Spiel bestreiten. Die beiden Söldner unterscheiden sich nur durch die Grafik.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	•

REQUIRED
Pentium 90, 8MB RAM, 2xCD-ROM, HD 130MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16MB RAM, 2xCD-ROM, HD 130MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

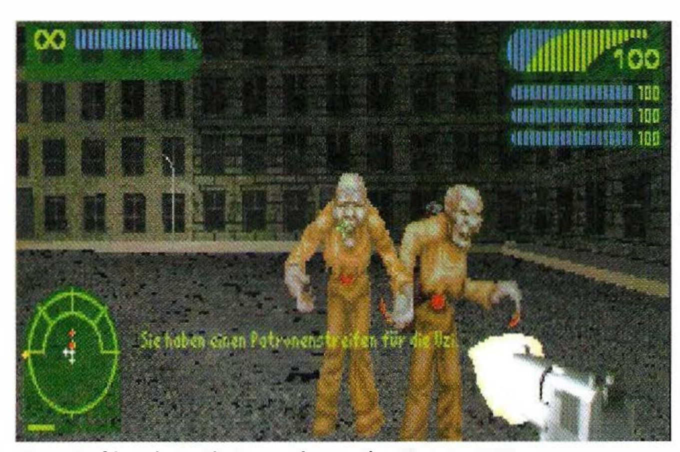
Action	
Grafik	70%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juli '97

Last Rites

Horrorshow

Huch, die Zombies sind los! Plötzlich krabbeln sie aus ihren Gräbern und machen Jagd auf frisches Menschenfleisch, was dem Rest der Bevölkerung etwas gegen den Strich geht. Für Ruhe und Ordnung sorgen können nur Sie und eine Handvoll Begleiter, die mit allerlei Schußwaffen die Zombiehorden traktieren.



Triste Grafik und stupide Gegner langweilen Sie in Last Rites.

Es ist wie mit den Zombies in drittklassigen Horrorfilmen: Kaum ist ein 3D-Ballerspiel indiziert, wachsen zwei neue nach. Schlecht ist nur, daß für einen guten Vertreter so gut wie immer etliche völlig überflüssige Produkte Anspruch auf Ihren Geldbeutel erheben. Woran das liegt, können vielleicht nur die Spezialisten des FBI klären, uns obliegt dagegen die Aufgabe, wie anno dunnemals die Guten ins Kröpfchen zu sortieren und Sie beispielsweise vor Last Rites zu warnen. Vorliegendes Exemplar der Gattung 3D-Action erreicht allerdings einen unrühmlichen Tiefpunkt in der Geschichte der PC-Spiele unter besonderer Berücksichtigung der höheren Prozessor-Anforderungen. Die im mageren Handbuch konfus erzählte Geschichte um blutrünstige Zombies und eine hinter allem steckende Höllenkreatur strotzt nicht gerade vor Originalität, wäre aber bei entsprechend guter Umsetzung zu verschmerzen. Nüchtern betrachtet präsentieren sich die Eckdaten passabel: Acht Waffen von der Pistole über den Flammenwerfer bis zum Nukleargranatenwerfer stehen zur Verfügung und können teilweise auch ausgebaut werden, vier selbständig agierende Mitkämpfer und eine Reihe von Schalterrätseln klingen zumindest schon mal nach Durchschnitt. Last Rites schafft es aber konsequent, dem geplagten Tester immer wieder erstaunte Ausrufe zu entlocken. Beispielsweise artet der Versuch, die Tastenbelegung an die gängigen Standards im 3D-Genre anzupassen, in blanke Frustration aus. Mit den Cursortasten darf man nämlich generell nicht links und rechts drehen, sondern nur „strafen", also seitlich gleiten. Abhilfe schafft die Maussteuerung, was aber nicht jedem Spieler liegt. Nächstes Problem: Die vier Gefährten haben nicht die geringste Lust, beim hohen Tempo des Spielers mitzuziehen, und hinken ständig hinterher. Das nervt besonders dann, wenn Sie mutterseelenallein in einem Pulk von Zombies stehen. Kommandos? Fehlanzeige! Am schlimmsten erwischt es das Auge des Betrachters, da die grau in grau gehaltene VGA-Brösel-Optik selbst verglichen mit Shareware-Spielen erbärmlich wirkt und auch auf einem Pentium 200 noch leicht ruckelt. Abgesehen davon, daß die Gegner im Pixelbrei viel zu spät zu sehen sind, wirken die 2-Phasen-Animationen der Sprites einfach lächerlich. Von Künstlicher Intelligenz beim Gegner kann keine Rede sein, der Sound ist kläglich und der Levelaufbau spartanisch – freundlich ausgedrückt. Immerhin darf beliebig gespeichert werden, und es gibt einen Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler.

Florian Stangl ■



Bis zu vier selbständig agierende Mitkämpfer lassen sich auswählen.




Simple Schalterrätsel können den bescheidenen Levelaufbau nicht retten.

Statement



Ich will jetzt nicht nur über die peinliche Grafik herziehen, da sprechen die Screenshots eine allzu deutliche Sprache. Die völlig verkorkste Steuerung, die selten dämlichen Gegner und der stupide Levelaufbau grenzen aber fast schon an Körperverletzung. Mein Tip, wenn Sie unbedingt Zombies sehen wollen: Kaufen Sie sich lieber den Kultfilm „Nacht der lebenden Toten" von George Romero.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 16 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 16 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	29%
Sound	34%
Handling	37%
Spielspaß	13%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 50,-
Release	Januar '97

Der Industrie-Gigant

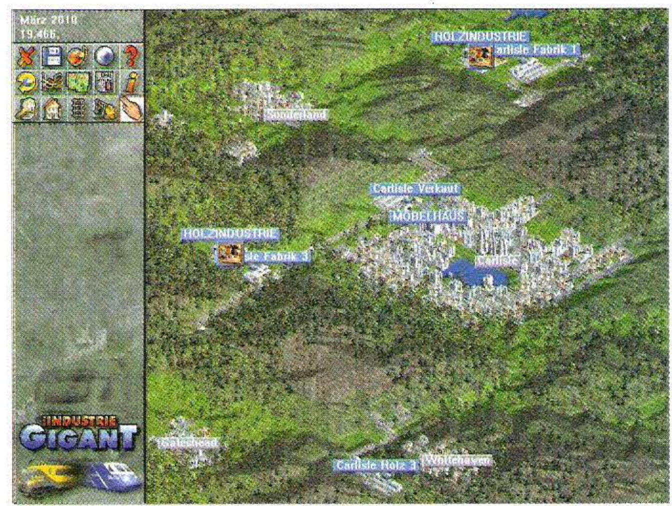
Zugnummer

Nicht abschrecken lassen: Auch wenn der Name des ehrgeizigen Projekts von JoWood (Prädikat: „Made in Austria") etwas unangenehm nach Hardcore-Betriebswirtschafterei im Stil von Der Planer oder Capitalism riecht, stellt das nicht von vornherein eine Aufforderung zum Weiterblättern dar! Denn mit dem Industrie-Giganten kommt ein bemerkenswertes Aufbaustrategiespiel auf den Markt, das die beliebtesten Elemente von Transport Tycoon, SimCity 2000, Railroad Tycoon, A-Train und Capitalism kombiniert. Das Geheimnis seines Erfolges: einfache Bedienung, attraktive Grafik, hohe Komplexität und ein nicht zu unterschätzender Suchtfaktor.

Ein gutes Geschäft versprechen sie, die konsumfreudigen Stadtbewohner, die nach Gartenhäuschen, Schmuckstücken, Satellitenanlagen, Game Boys, Snowboards, PKWs und 30 weiteren Produkten lechzen. Doch bis man diese Güter aus Holz, Stahlblech, Kupferblech, Aluminium, Plastik, Silber, Gold und Brillanten produziert hat und in den örtlichen Fachgeschäften (Elektromarkt, Sportfachhandel usw.) anbieten kann, ist es ein weiter Weg. Und der wird mit LKWs, Zügen, Magnetschwebebahnen und ultramodernen Supraleiter-Zügen zurückgelegt. Das Reichwerden hat Methode: Sie besorgen die Rohstoffe, lassen daraus Produkte basteln und verhökern die Waren anschließend mit sattem Gewinnaufschlag ans Volk. Prinzipieller Unterschied zwischen Transport Tycoon und dem Industrie-Giganten: Beim einen verdienen Sie ausschließlich mit dem Transport, beim anderen wird Ihnen die Beförderung von Waren in Rechnung gestellt. Kassiert wird erst, wenn Sie Ihre Erzeugnisse in den Städten tatsächlich verkauft haben.

Konsum-Gesellschaft

Sobald der Zufallsgenerator die isometrische Welt ausgespuckt hat, sollten Sie sich erstmal Zeit nehmen, um das Territorium zu inspizieren. Mit dem Mauscursor scrollen Sie durchs Gelände, lassen das Spielfeld in vier Stufen rotieren, zoomen sich näher heran oder betrachten die Gegend aus der Distanz. Gesucht wird: eines der raren Säge-, Stahl-, Chemie- oder Bergwerke. Denn dies sind die einzigen Anlagen, die Sie nicht selbst bauen können, sondern die von Anfang an vorhanden sind. Allzuviel Zeit sollten Sie sich mit der Beschlagnahme dieser Zulieferer nicht lassen – wenn Sie's nicht tun, macht's einer der bis zu drei Computer-



Vier Zoom-Stufen, Produkt-Symbole und editierbare Fabrik- bzw. Haltestellen-Bezeichnungen dienen der schnellen Orientierung in einem Szenario.



In jeder der drei grundverschiedenen Landschaften (Süden, Norden, Westen) bekommen Sie individuelle Gebäudetypen und Bäume zu sehen.

gegner. In der Nähe eines Stahlwerks konstruiert man nun beispielsweise eine Sportwarenfabrik, die aus dem Stahlblech Hometrainer produziert. Jetzt fehlt nur noch ein Sportfachgeschäft in City- Lage, das die Fitneßgeräte an den Mann bringt. Für kleinere Mengen genügt es, ein LKW-Depot in der Nähe Ihrer Filiale zu plazieren, einige Transporter zu kaufen und die Produkte direkt vor die Haustür liefern zu lassen. Über kurz oder lang wird man aber nicht darum herumkommen, auf den weitaus schnelleren und effektiveren, aber auch teureren Schienenverkehr umzustellen.

Just in time?

Das ständig wechselnde Outfit der Bäume beweist: Dieses Spiel läuft in Echtzeit ab. Und daraus ergeben sich einige nicht zu

Vermöbelt

In weniger als 5 Minuten läßt sich bereits ein kleines Möbelimperium kreieren:



Geplant ist die Produktion von Möbeln, die in Gardone verkauft werden sollen. Da trifft es sich gut, daß gleich in der Nachbarschaft Säge- und Stahlwerk vorhanden sind.



Zur Herstellung von Möbeln brauchen wir – richtig geraten – eine Möbelfabrik, die im Gebäude-Menü ausgewählt wird.



Die Fabrik wird sinnvollerweise zwischen den beiden Zulieferbetrieben plaziert.



Den Transport von Holz und Stahlblech sollen Züge übernehmen; die Endhaltestelle wird vor der Möbelfabrik gebaut. Ein Gitter zeigt das Einzugsgebiet des Bahnsteigs.



Zwischen den Bahnhöfen am Sägewerk bzw. an der Möbelfabrik werden Schienen verlegt.



Im Fahrzeug-Menü entscheiden Sie sich für einen der angebotenen Züge – je höher die Geschwindigkeit, desto teurer.



Im Fahrplan legen Sie für jeden einzelnen Zug fest, welche Woren er von einem Bahnhof zum anderen transportieren soll. In diesem Fall wird Holz von Gardone Nord nach Gardone Ost befördert.



Beim Anklicken auf die Möbelfabrik haben Sie die Auswahl zwischen verschiedenen Produkten: Möbel, Bilderrahmen und Gartenhäuschen. Das Menü klärt auf: Möbel bieten die höchste Gewinnspanne und erfordern pro Stück zwei Einheiten Holz und eine Einheit Stahlblech.



Mitten in Gardone wird ein Möbelhaus eröffnet. Auch hier zeigt ein Raster das Einzugsgebiet an, aus dem sich u. a. die zu erwartende Nachfrage ergibt.



Mehrere LKWs sorgen für den Transport der Schränke von der Fabrik zum Endverbraucher. Die beiden Depots werden mit einer Straße verbunden.

Die Städte

Je attraktiver und ausgedehnter eine Stadt, desto größer die Nachfrage. Die Dörfer, Märkte und Großstädte entwickeln sich mehr oder weniger „automatisch" und breiten sich immer weiter aus. Nachhelfen können Sie durch großzügige Spenden wie z. B. eine Kortbahn oder ein Schwimmbad, die Sie mitten in den Ort bauen. Ebenfalls dem Geschäft förderlich: möglichst viele flache Grundstücke und die Nähe zur Küste.



Ergebnis eines fehlgeschlagenen Logistik-Experiments: In der PC-Fabrik liegen Unmengen von elektronischen Bauteilen auf Halde.

unterschätzende Timing-Probleme. Beispiel: Für die Produktion von Handys brauchen Sie Plastik und elektronische Bauteile. Angenommen, die Chemie-Fabrik liegt weiter entfernt von der Elektroindustrie, so daß der Transport einer Kunststoff-Einheit länger dauert als der einer Fuhre Platinen. Dementsprechend wird es zwangsläufig zu Verzögerungen bei der Herstellung kommen, was wiederum die Lieferungen an den Handel verzögert. Um die Zustellung zu beschleunigen, entschließt man sich zum Bau eines weiteren Bahnsteigs, so daß ein zweiter Zug zwischen den beiden Fabriken pendeln kann. Jetzt wird allerdings viel zuviel Plastik angeliefert – schon bald stapeln sich Dutzende von Einheiten im Lager, die Sie natürlich zu diesem Zeitpunkt nicht brauchen können, aber trotzdem bezahlt werden müssen. Sie sehen schon: Die Abstimmung der Produktions- und Fahrpläne artet zwangsläufig in Arbeit aus. Mangels Weichen oder Signalanlagen lassen sich Staus und Verzögerungen selbst durch ausgeklügelte Fahrpläne und raffinierte Streckenführungen nicht gänzlich vermeiden; in solchen Fällen hilft häufig nur die vorzeitige Verschrottung eines blockierenden Zugs oder LKWs.

Informationsdefizit

Daß die Grafik des Industrie-Giganten mehr als up to date wirkt, liegt nicht zuletzt an den Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 Bildpunkten. Wie eine riesige Modelleisenbahnanlage präsentiert sich die komplett gerenderte Landschaft mit all ihren Hügeln, Gebirgszügen, Seen, Dörfern, Brücken, Tunnels, Städten, Bahnhöfen und herumtuckernden Zügen und Fahrzeugen – da macht allein das Zugucken schon Spaß. Noch mehr Detailreichtum und erbarmungslosere Drolligkeit gab es zuletzt nur bei Die Siedler 2 zu sehen. Vorbildlich gelöst wurde zudem die Steuerung, die größtenteils über eine kompakte Iconleiste abgewickelt wird. Praktische Hotkeys und die effektive Maussteuerung (Beispiel: Linksklick zum Anheben, Rechtsklick zum Absenken einer Höhenstufe) kommen vor allem Intensiv-Spielern entgegen. Anfangs kommt man ohne sie aus, später vermißt man sie: zusätzliche Analysen, Tabellen und Übersichten. Nur mit dem Taschenrechner läßt sich beispielsweise herausfinden, ob man bei einer Nachfrage von sechs Stück mit hoher Gewinnspanne und null Marketing mehr verdient als bei einem Absatz von 20 Stück zum Schnäppchenpreis und einer 45.000 DM-Werbekampagne.

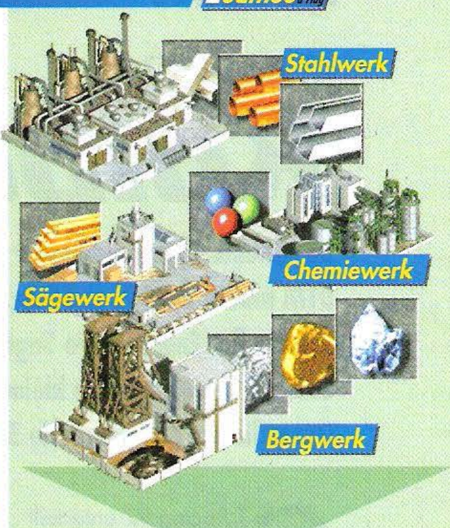
Der Editor

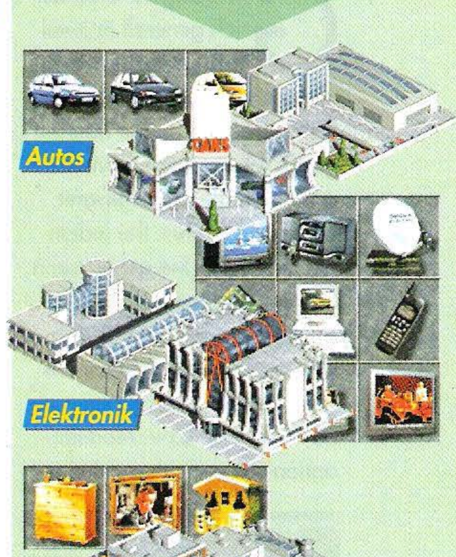
Zum Lieferumfang gehört ein Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Szenarien entwerfen können. Nach Ihren Vorgaben (wenig/viel Wald, wenig/viel Wasser, wenig/viel Gebirge usw.) wird zunächst eine Landschaft generiert, die Sie anschließend noch im Detail bearbeiten können. Ganze Städte lassen sich auf Tastendruck aus dem Boden stampfen und beliebig „aufblähen".

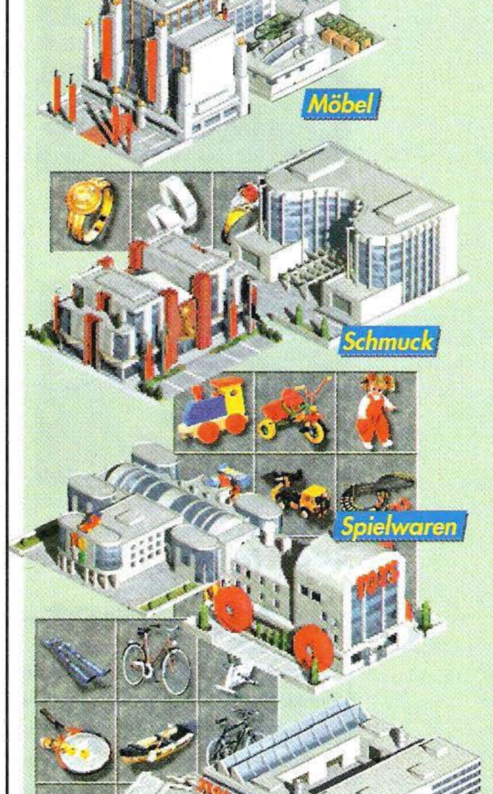




Die Produkthilfe unterstützt vor allem Einsteiger bei der Zusammenstellung der „Zutaten" für die insgesamt 36 verschiedenen Güter (hier: Spielwaren).

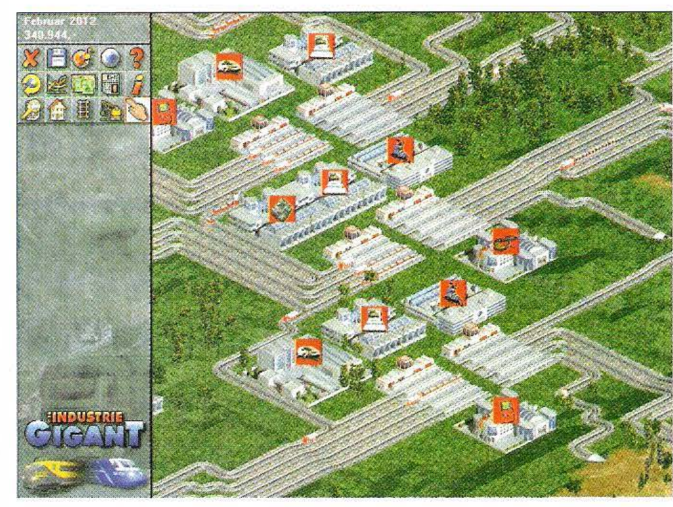






Entgleist

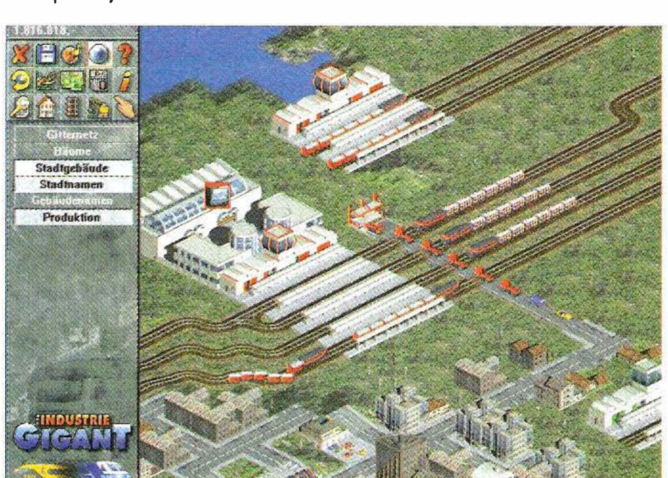
Trotz einfachster Bedienung und Tutorial: Der Industrie-Gigant richtet sich in erster Linie an eine erfahrene Zielgruppe. Kaum ein anderes Computerspiel erfordert mehr vorausschauende Planung – fröhliches Draufloswirtschaften nach der SimCity-Methode funktioniert nicht. Konjunktur-Schwankungen, immer neue Produkte und Fahrzeuge (die Zeitspanne reicht von 1960 bis 2060) sowie die starken Computergegner (die eigenmächtig Fabriken eröffnen, Schienen verlegen usw.) tragen das Ihre zum knackigen Schwierigkeitsgrad bei. Langfristig motiviert wird man durch jeweils 18 Szenarien und Missionen, mit denen das JoWood-Team gleichzeitig einen der wenigen Schwachpunkte von Transport Tycoon ausmerzt.



In der mitgelieferten Mission „Electronic Dreams" müssen Sie dieses Schienen-Chaos entwirren.

Ebenso wie im Karriere-Modus (bestehend aus zehn Missionen) steht dabei vor allem die Sanierung heruntergewirtschafteter Industrien innerhalb eines gewissen Zeitraums im Mittelpunkt.

Petra Maueröder



Solche Fehler macht man nur einmal: Die blockierenden LKWs stehen den Zügen im Weg, ohne deren Rohstoffe kein einziger Fernseher vom Bond läuft.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 70 MB

3D-UNTERSTÜTZUNG
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie/WiSim

Grafik	80%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	**77%**
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	JoWood
Preis	ca. DM 100,-
Release	erhältlich

Statement



Ein Aufbaustrategiespiel im Iso-Look? Muß ganz einfach Spaß machen. Tut's auch, und deshalb können wir Fortgeschrittenen diese kurzweilige Kreuzung aus Transport Tycoon und Capitalism wärmstens empfehlen – ein Programm, das zwar den Vergleich mit Nobelpreisverdächtigem wie Railroad Tycoon oder SimCity 2000, nicht aber mit Transport Tycoon zu scheuen braucht. Warum dann „nur" 77%? Weil u. a. eine Übersicht fehlt, die einem sämtliche Gebäude und Fahrzeuge auflistet – inklusive Auslastung, Lagerbestand, Kosten, Profit und so weiter. Ansonsten passiert nämlich genau das, was beim Industrie-Giganten am meisten nervt: Man muß permanent seine Filialen abklappern, ob nicht hier eine Tonne Stahlblech fehlt oder dort 490 überschüssige Fuhren Holz vergammeln. Nur das dahinschmelzende Vermögen läßt einen die Stirn in Falten legen: „Hm, da stimmt doch was nicht..." – aha, einige Züge haben sich auf einer Kreuzung verkeilt! Anerkennende Worte gibt's auf jeden Fall für die todschicke Grafik, die ordentliche Steuerung und die ausgesprochen üppige Ausstattung mit Missionen, Szenarien und Editor. Trotz vermeidbarer Mängel: ein Pflichtkauf für Fans und sogar dann einen Blick wert, wenn Ihnen beim Stichwort „Wirtschaftssimulation" normalerweise der Angstschweiß aus allen Poren schießt.



GT Racing 97

Kolbenfresser

Das Thema Tourenwagen ist mittlerweile abgehakt. Die DTM mußte der ITC weichen, und die ITC mußte aufgrund finanzieller Engpäße die Segel streichen. Doch es gibt mit dem GT Cup noch einen kleinen Hoffnungsschimmer – und Ocean liefert das passende Spiel dazu.



Der Schwierigkeitsgrad bestimmt, mit welcher Geschwindigkeit man über die Pisten dübeln darf. Im Mode „Easy" liegt das Limit bei 200 km/h.

GT Racing 97 unterteilt sich generell in zwei Spielarten. Entweder man entscheidet sich für eine kleine Trainingsrunde oder gleich für eine ganze Meisterschaft, die durch insgesamt acht Länder führt. Bei jedem Rennen treten Sie gegen zehn Computergegner an, es besteht aber auch die Möglichkeit, zu zweit per Splitscreen auf Punktejagd zu gehen – eine Netzwerk- bzw. Modemoption wurde leider nicht integriert. Primär wird bei GT Racing 97, wie bei Rennspielen üblich und sinnvoll, auf die gefahrene Zeit Wert gelegt. Allerdings sollte man die errungene Punktzahl nie aus den Augen verlieren. Sie bestimmt, ob man sich mit einem Highscore in der Bestenliste verewigen darf und welche Extras eingekauft werden können: stärkere Motorleistung, bessere Reifen und sogar komplett neue Fahrzeuge stehen auf der Einkaufsliste. Zehn verschiedene Boliden stehen zur Auswahl: Es handelt sich zwar deutlich erkennbar um prominente Marken und Modelle, jedoch wurden – wahrscheinlich aus lizenzrechtlichen Gründen – nicht die offiziellen Bezeichnungen verwendet. So wird zum Beispiel der Porsche als „Cougar" und der Ferrari als „Stallion" bezeichnet.



Die Grafik wirkt zum größten Teil recht steril und farblos.



Gespielt wird aus einer Außenansicht oder direkt aus dem Cockpit.

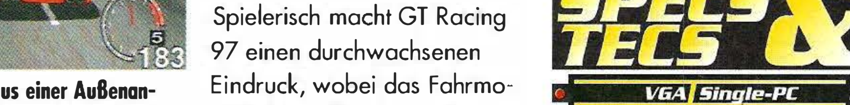
Unrealistisches Fahrmodell

Spielerisch macht GT Racing 97 einen durchwachsenen Eindruck, wobei das Fahrmodell aber selbst für ein Actionspiel einfach zu unrealistisch umgesetzt wurde. Bei erhöhter Geschwindigkeit wird das Fahrverhalten lediglich träger, und es wird schwieriger, eine Kurve zu durchfahren. Ein Schleudern des Hecks oder gar das Ausbrechen des Fahrzeugs wurden nicht berücksichtigt. Darüber hinaus sind unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zwar in ausreichendem Ausmaß vorhanden, aber leider nur wenig aufeinander abgestimmt. Bei „Easy" überholt man alles und jeden, „Medium" ist schon so gut wie nicht mehr zu bewältigen. Die Grafik wirkt ein wenig steril und unspektakulär, ist dafür aber erstaunlich flott. Durch zwei zur Verfügung stehende Auflösungsmodi kann das Spiel außerdem an unterschiedliche Rechnerkonfigurationen angepaßt werden. In puncto Sound läßt sich lediglich der teilweise recht gelungene Soundtrack hervorheben, die Motoren klingen eher nach einer Mischung aus Rasenmäher und Trockenrasierer und haben mit dem teils voluminösen, teils aggressiv-giftigen Sound der echten Fahrzeuge wenig gemeinsam. Schade, denn die Komponente Sound kann normalerweise einige Mankos wettmachen – bei GT Racing 97 leider nicht.

Oliver Menne ■

Statement

GT Racing 97 hatte eigentlich einen guten Ansatzpunkt: Mit sündhaft teueren Sportwagen durch idyllische Landschaften zu brettern macht eigentlich immer wieder Spaß – der Erfolg von Need for Speed belegt das eindrucksvoll. Nur leider hat Ocean zu viele Detailfehler in puncto Streckendesign und Spielbarkeit, so daß GT Racing 97 nicht einmal Fans lange bei der Stange halten wird.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 33, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 90 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

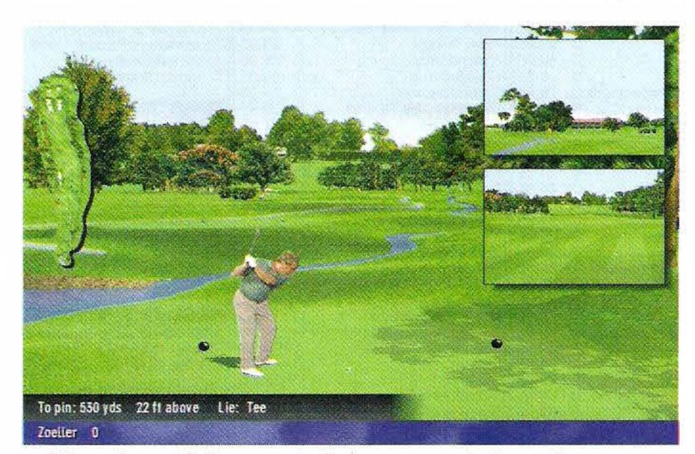
Rennspiel	
Grafik	51%
Sound	38%
Handling	80%
Spielspaß	47%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 80,-
Release	Juli '97

So sicher wie die Benzinpreis-Erhöhung kurz vor der Urlaubssaison steht uns auch in diesem Jahr das Update zur Highend-Golfsimulation von EA Sports ins Haus. Das Sensationelle daran: Das „neue" PGA Tour Golf heißt nicht PGA Tour Golf 98, sondern PGA Tour PRO!

PGA Tour Pro

Pro & Contra



Auf der rechten Bildschirmseite dürfen Sie zwei Beobachtungsfenster einblenden, die z. B. die Flugbahn des Balls aus mehreren Blickwinkeln zeigen.



Nicht nur beim Putten eine unschätzbare Hilfe: das optional einblendbare Bodengitter.



Eine Herausforderung für echte Könner: Drei der populärsten Plätze dürfen abgegolft werden.

Die Grafik ist immer noch photorealistisch (640x 480 bzw. 800x600, Hi-Color), die Swing-O-Meter-Steuerung perfekt, die Spielmodi-Auswahl beeindruckend, der Turnier-Modus gegen gestandene PGA-Cracks (Zoeller, Stadler etc.) höllisch motivierend und ein Editor nach wie vor ein unerfüllter Wunschtraum – wer sich im Geiste schon einen weiteren Hunderter über den Ladentisch schieben sieht, wird sich die Investition vorher nochmal gründlich überlegen. Dennoch: PGA Tour Golf ist auch in seiner jüngsten Auflage das, was es immer war – eine akkurate Golfsimulation auf technisch hohem Niveau. Nur mit den Neuerungen hat man sich diesmal vornehm zurückgehalten. Als optisch auffälligste Innovation steht seit neuestem ein Caddie im Weg herum, der rechtzeitig die Fahnenstange aus dem Loch rupft und Ihnen nach dem Absolvieren des 14. Lochs ankündigt, daß es mit Loch 15 weitergeht. Ein neuartiger „Putting Analyzer" läßt die Kamera um das Green rotieren und erforscht die genaue Position des Balls auf dem Rasen. Größter Vorteil gegenüber Hauptkonkurrent Links LS: die praktisch nicht vorhandenen Nachladezeiten (ab einem Pentium 166 im Millisekundenbereich).

Alle zusammen, jeder für sich

Und da sage noch einer, Golf wäre kein Massensport: Noch im Spätsommer 1997 will EA Sports heitere Internet-Turniere mit Hunderten von Spielern veranstalten. Denn PGA Tour Pro ist wahnsinnig Multiplayer-fähig – in erster Linie dürfen sich daher Modem-Besitzer, Netzwerk-Berechtigte und Internet-Junkies von diesem Programm angesprochen fühlen. Abschließende Information für Golfplatz-Sammler: Von vornherein mitgeliefert werden drei exquisite, aber hoffnungslos „abgedroschene" Kurse: Bay Hill Club, Scottsdale und – exklusiv! – Pebble Beach, einer der schönsten Golfplätze der Welt. Das Programm verträgt sich darüber hinaus mit den Zusatz-CD-ROMs Avenel, Sawgrass, Spanish Bay und Spyglass Hill. **Petra Maueröder** ■

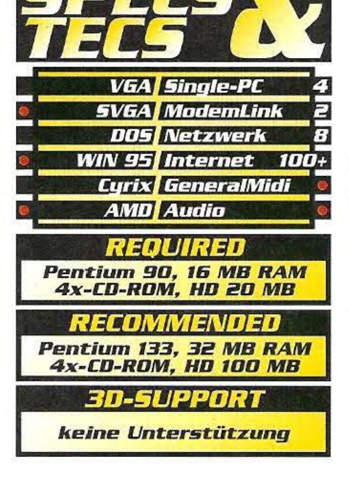
Statement



... und beim nächsten Mal lassen wir noch ein paar Enten auf den Tümpeln schippern und nennen das Ding „PGA Tour Golf 98": Bestenfalls für PC-Golfer mit ernsthaften Multiplayer-Absichten kommt ein Umstieg überhaupt in Frage. Wer eine Neuanschaffung plant, sollte zumindest Links LS 98 (erscheint bereits in wenigen Wochen) abwarten.



Premiere: Seit neuestem trottet Ihnen ein Caddie hinterher, der nicht nur zum Tragen der Golftasche taugt. Nur beim Putten ist er leibhaftig zu sehen.



RANKING

Sportspiel	
Grafik	85%
Sound	60%
Handling	85%
Spielspaß	84%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM 80,-
Release	erhältlich

Theatre of Pain

Carpe diem, fortuna fugit

Totgeglaubte leben länger: Zweidimensionale Prügelspiele wurden in den letzten Jahren mehr und mehr von den dreidimensionalen Konsolenspielen gleichen Themas verdrängt. Daß man die dazu nötige Rechenleistung auch für die schlichteren 2D-Spiele verwenden kann, zeigt Mirage mit Theatre of Pain.



Die Kämpfer reagieren schnell auf Spielereingaben, was besonders für die bis zu acht Moves langen Combos wichtig ist.

Nicht weit von hier entfernt in einer Tangentialdimension eines Paralleluniversums ist das Römische Reich noch existent. Die Römischen Götter beschließen in ihrer erleuchteten Langeweile, daß zur Bestimmung des ultimativen Kämpfers die Kampfelite der Umgebungsuniversen gegeneinander antreten muß. Diese überaus spannende Hintergrundgeschichte läßt bereits erahnen, um was es in Theatre of Pain geht: prügeln, schlitzen und stechen. Acht meist leicht bekleidete junge Damen und Herren treten jeweils paarweise gegeneinander an, um den besten unter sich auszumachen. Wer von maximal drei Kämpfen zwei gewinnt, kommt einen Schritt näher an den Kampf mit Lord Warrior Lictor, dem rangniedrigsten Kämpfer der sogenannten Elite. Drei weitere Kämpfer warten anschließend auf den Spieler, der zum Besiegen all seiner Gegner eine Menge Übung und Geduld braucht. Die Paarungen sind nämlich keineswegs fair: Mit dem mit langen Ketten bewaffneten Caligula ist es möglich, fast alle Gegner zu besiegen, da diese an ihn nicht herangelangen können.

Statement



Theatre of Pain könnte das vorletzte aller 2D-Beat 'em Ups sein, schließlich sind nur noch kleinere Makel zu beheben. Die Grafik ist besser als alles, was eine 3D-Beschleunigerkarte zeigen könnte, die Geschwindigkeit ist ausreichend, und auch das Handling von Theatre of Pain steht keinem der Mitbewerber in etwas nach. Warum nur hat Mirage dem Spieler nicht die Möglichkeit gegeben, auf Angriffe des Gegners zu reagieren?

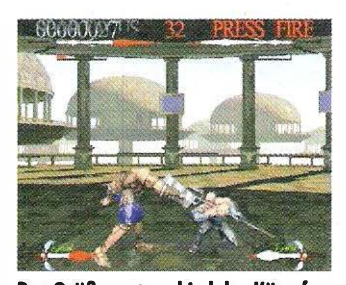
Bewegungsdrang

Damit ist er der einzige Kämpfer mit einer reellen Chance auf den Sieg, da die Gegner blitzschnell zuschlagen und dem Spieler für geeignete Gegenmaßnahmen keine Zeit bleibt. Mit allen anderen Charakteren ist man daher dazu verdammt, wie wild auf dem Gamepad herumzuhämmern. Von diesem eklatanten Fauxpas abgesehen, ist Theatre of Pain ein recht überzeugendes 2D-Beat 'em Up. Die Saundeffekte sind ausnahmsweise einmal nicht zu quietschig, die grundlegende Steuerung ist recht intuitiv, und die Grafiken sind detailreich gerendert, schnell und bestens animiert. 350 Frames pro Charakter sorgen für sehr realistische und weiche Bewegungsabläufe, verursachen allerdings auch einen gehörigen Leistungshunger.

Harald Wagner ■



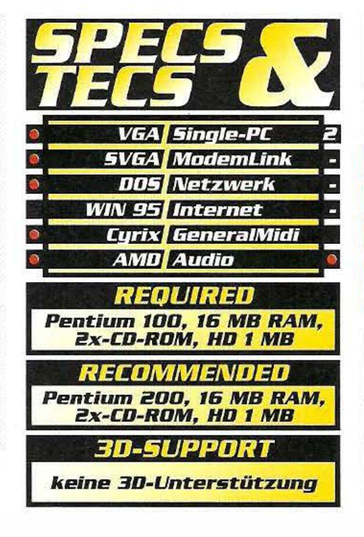
In einigen Arenen kann man seinen Kampf live auf mehreren Videoschirmen verfolgen.



Der Größenunterschied der Kämpfer spielt eine wichtige Rolle.



Caligula (rechts im Bild) hat es mit seinen langen Ketten nicht nötig, seine Gegner derart nahe an sich heranzulassen.



SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	2
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95		Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	-
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Beat 'em Up

Grafik	80%
Sound	78%
Handling	70%
Spielspaß	**70%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Mirage Technol.
Preis	ca. DM 100,-
Release	August '97



Q.A.D.

Geiseldrama

Handfeste Action statt schlüssiger Story, packendes Gameplay statt radikalem Renderwahn: Mit dem schnellen 3D-Aufguß des alten Choplifter-Themas Q.A.D. wollen die Designer von Cranberry Source „in eine Motivationslücke preschen". Schade, daß es trotz der „Quintessential Art of Destruction" nur beim Versuch bleibt.



Diese neutrale Fabrik baut die kleinen Kapseln, mit denen Sie die Gefangenen zu Ihrem Mutterschiff transportieren müssen.

Lang, lang ist's her, seit wir auf dem VC20 und C64 Choplifter zockten. Das simple, aber fesselnde Spiel mit dem Ziel, Geiseln mit einem Hubschrauber aufzusammeln, ist die Vorlage für Q.A.D., was für „Quintessential Art of Destruction" steht. Wieder müssen Sie Geiseln befreien, allerdings diesmal mit Raumschiffen und in 3D. Die entsprechende Würze erhält Q.A.D. durch den Computergegner, der genau das gleiche Ziel hat wie Sie, nämlich als erster 75% der Gefangenen zum eigenen Raumschiff zu transportieren. Dazu gibt es in jedem Level eine neutrale Kanisterfabrik, welche die Transportbehälter für die Geiseln produziert. In diese müssen Sie die Menschlein packen, wieder aufnehmen und hurtig in Sicherheit bringen. Da die Anzahl der Geiseln natürlich nicht für beide Parteien reicht, entbrennt schnell ein unversöhnlicher Kampf zwischen Ihnen und dem Computergegner, der nicht nur mit der breiten Palette an futuristischen Waffen ausgefochten wird. Sie dürfen beispielsweise auch einen Kanister bei der gegnerischen Basis absetzen und dessen Geiseln herauslocken. Natürlich versucht Ihr Kontrahent dasselbe, so daß Sie ständig auf Hinweise des Mutterschiffs achten müssen. Zusätzlich bereiten Ihnen die „Thrugs" genannten Geiselnehmer allerlei Sorgen, da diese mit Vorliebe Zielschießen auf Ihr Raumschiff veranstalten. Auf einer sehr groben Radaranzeige lassen sich mit etwas Mühe die Positionen von Geiseln, Gegnern und Ihrem Mutterschiff erkennen, notfalls hilft die einblendbare Übersichtskarte. Um einen Level zu beenden, müssen Sie noch an Ihrem Basisschiff andocken, ohne vorher abgeschossen zu werden. Gesteuert wird Ihr Gleiter am besten mit einem Joystick, da das Dirigieren mit der Tastatur zu ungenau für die flinken Gegner ist. Erschwert wird das Geschehen durch die ultraschnelle 3D-Grafik, da schon leichteste Bewegungen zu wilden Flugmanövern führen. So schnell die 3D-Engine ist, so häßlich ist sie auch. Abgesehen von der geringen Sichtweite sind die Texturen unglücklich gewählt, und die Landschaften sind zu naiv aufgebaut, um realistisch zu wirken. Der Sound beschränkt sich auf ein paar Geräusche und eine unverständlicherweise mit Effekten überladene Sprachausgabe, die nur schwer zu verstehen ist. Auch der Techno-Soundtrack von CD plätschert nur lustlos dahin. Wer will, darf im Multiplayer-Modus mit einem menschlichen Gegner um die Geiseln rangeln.

Florian Stangl



Das alte Choplifter-Prinzip wurde grafisch nur mäßig umgesetzt.



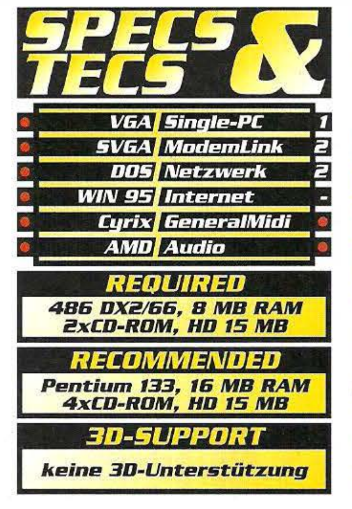


Eine direkte Auswahl an Offensiv- und Defensivwaffen hilft im Kampf.



Statement

So gut mir als alter Choplifter-Fan die Spielidee gefällt, so schlecht ist die Umsetzung. Die wenig attraktive Grafik und die ungenaue Steuerung sind zwei der großen Kritikpunkte, auch die mangelnde Atmosphäre und die eintönig aufgebauten Levels lassen schnell Langeweile aufkommen. Mit etwas Sorgfalt beim Gameplay wäre Q.A.D. eine interessante Anschaffung geworden, doch so sollten Sie lieber das Vorbild mit einem C64-Emulator zocken.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 15 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

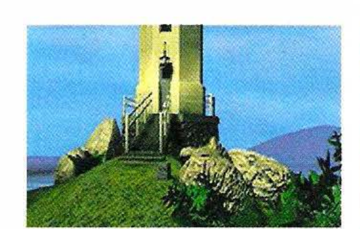
3D-Action

Grafik	34%
Sound	29%
Handling	47%
Spielspaß	**31%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cranberry Sou.
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juni '97



Ark of Time



Die meisten der zahlreichen Locations wurden aufwendig gerendert.

Lange Zeit haben wir uns über das Aussterben der klassischen Adventures beschwert, nun bekommen wir, was wir verdienen. Ark of Time ist genau das, was man sich immer gewünscht hat: gerenderte SVGA-Grafiken, komplette Vertonung der Gespräche, Rätsel in akzeptablen Schwierigkeitsgraden, eine recht einfache Bedienung und eine klassische Story. Der Journalist Richard Kendal ist auf der Suche nach einem Forschungsteam, das offenbar bei der Suche nach Atlantis verlorengegangen ist. Doch offenbar waren die guten alten Adventures doch nicht so gut: Ark of Time zieht sich trotz seiner Stärken sehr in die Länge, Spannung will nicht aufkommen, und durch ein kniffliges Rätsel fühlt man sich eher belästigt als herausgefordert. Schuld an der mangelnden Atmosphäre ist vor allem die Grafik, die dank Rendering sehr kalt und abweisend wirkt. **(hw)**



Actua Soccer Club Edition



Unverständlicherweise fehlt bei der Club Edition der Support für 3D-Karten.

Vorsicht, Mogelpackung! Gremlins bereits von Patina angehauchter Fußball-Veteran Actua Soccer wird als sogenannte Club Edition neu unters Volk gebracht. Riesig sind die Unterschiede zur alten Version nicht, höchstens fein, denn Sie dürfen ausschließlich mit den Teams der englischen Premier League spielen. Was den Inselbewohner freut, ist für den Bundesliga-Fan eher von Nachteil, da sich vor allem am eigentlichen Spiel nichts geändert hat. Seit FIFA 97, UEFA Champions League und Sean Dundee's World Club Football blieb die Zeit nicht stehen, und so wirkt Actua Soccer trotz der flotten 3D-Grafik etwas angestaubt, und vor allem die spielerischen Möglichkeiten hinken der Konkurrenz hinterher. Trotz Netzwerk-Modus für 16 Spieler und detaillierten Statistiken zu den englischen Spielern bleibt für die Club Edition nur ein Platz im Mittelfeld übrig. **(fs)**

RANKING

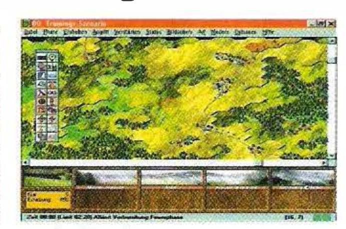
Sportspiel

Spielspaß	58%
Hersteller	Gremlin
Preis	DM 70,-

3D-SUPPORT: Keine 3D-Unterstützung

SYSTEM: Pentium / 486er DX2/66, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM

Schlachten der Weltgeschichte



Grafisch sind Empires Strategiespiele nicht zu verachten.

Die nicht enden wollende Reihe „Die große Schlacht um ..." ist nun auch als preiswerte Compilation erhältlich. Auf den CD-ROMs namens „Große Schlachten der Weltgeschichte" findet sich die Strategiemassenware zu den Schlachtfeldern Waterloo, Gettysburg und Ardennen, lediglich das in den USA bereits erhältliche Spiel „Die große Schlacht um Shiloh" fehlt. Zum Ausgleich überrascht Empire mit dem Strategieklassiker Amerika 1861-1865, mit diesem DOS-Veteranen wird der komplette amerikanische Bürgerkrieg abgehandelt. Wer keine gute Grafik benötigt und auch auf ein eingängiges Benutzerinterface verzichten kann, hat mit dieser Compilation die Möglichkeit, das noch monatelange Warten auf die zwei nächsten Folgen von „Die große Schlacht um ..." zu verkürzen: Antietam und Sinai lassen noch etwas auf sich warten. **(hw)**

RANKING

Strategie

Spielspaß	64%
Hersteller	empire Interact.
Preis	DM 100,-

3D-SUPPORT: Keine 3D-Unterstützung

SYSTEM: 486DX/2-66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win3.1/95, 40 MB HD

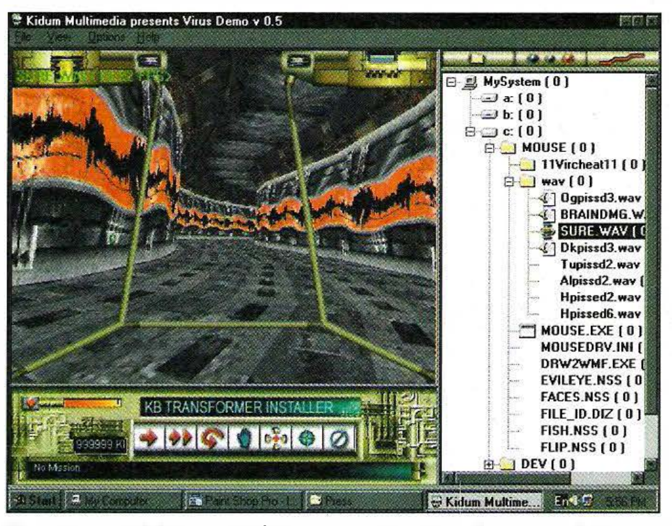
Triple Play 98



Die Spielfiguren wirken weitaus steifer als bei FIFA Soccer 97.

Mit Triple Play 98 gelangt wieder eine der seltenen Baseball-Simulationen auf den deutschen Markt. Das Spiel, dessen Regeln weiten Teilen der Bevölkerung noch undurchsichtiger erscheinen als die von Football, wird in der Umsetzung von EA Sports auch Neulingen gerecht. Durch das gut verständliche Handbuch und vor allem durch die intuitive Bedienung gelingt es dem Hersteller, schnell ein Gefühl für Spiel, Flugbahn und Spielerverhalten zu vermitteln. Neben dem normalen Ligaspiel gibt es mehrere Arcade-Modi, wie etwa das von der Demoversion bekannte Homerun-Derby, die vor allem den Actionliebhabern entgegenkommen werden. Einziges Manko des ersten EA Sports-Spiels des 98er Jahrgangs: Die Animationen wirken seltsamerweise weniger geschmeidig als bei FIFA Soccer, obwohl beide Spiele die gleiche Grafikengine verwenden. **(hw)**





Diese Sounddatei ist bereits infiziert und muß von dem Converter wieder befreit werden. Virus bindet außerdem Ihre Texte und Grafiken ins Spiel ein.



In die Kämpfe gegen den Virus können Sie auch persönlich eingreifen. Dann steuern Sie eine beliebige Einheit ähnlich wie in Interplays Descent.

Virus

Infektionsgefahr

Auf der Suche nach neuen Spielideen ist dem PC Games-Team kein Weg zu weit. Selbst ins ferne Israel wagen wir uns, wenn von dort die Kunde eines revolutionären Programms zu uns dringt. In Tel Aviv wurden wir fündig: Virus läßt schon jetzt mit einer abgefahrenen Spielidee auf frischen Wind im Strategiesektor hoffen.

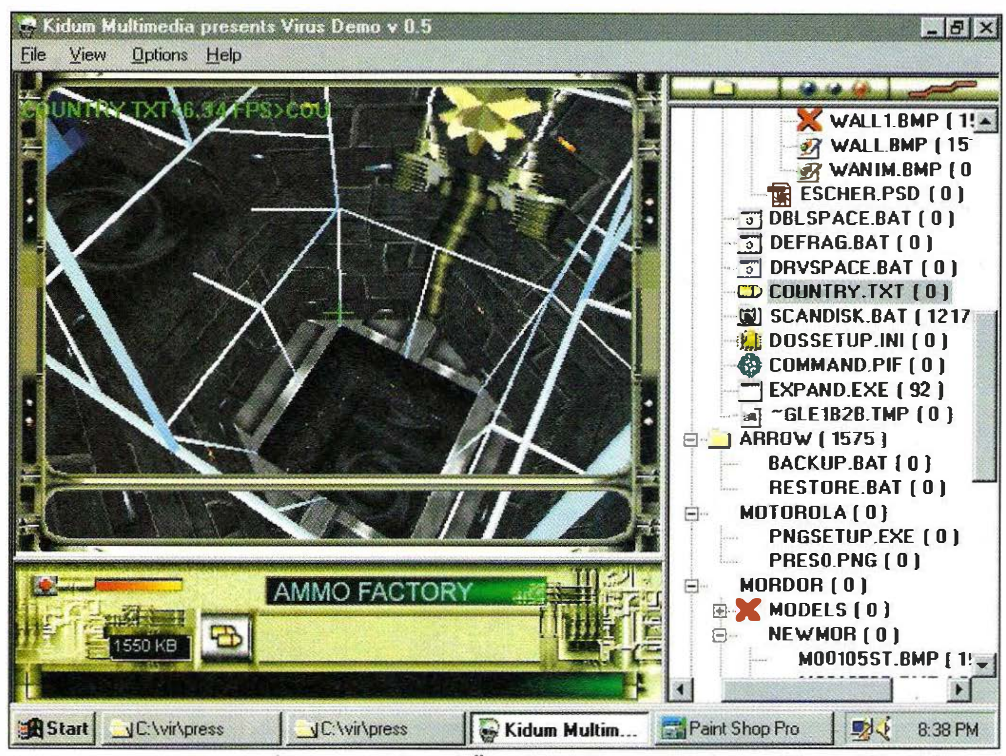


Tel Aviv. Dabei denkt man an Konflikte zwischen Israelis und Palästinensern, die Bibel oder das Tote Meer. Wer käme schon auf die Idee, hier ein ambitioniertes Programmierteam zu vermuten, das mit einer simplen Idee den Spielemarkt aufhorchen läßt? Es sind ja oftmals Kleinigkeiten, die für Aufsehen sorgen. So simpel die Spielidee von Tetris auch ist, so genial ist sie gleichzeitig. Angesichts einer Flut von Klonen in allen Genres heutiger PC-Spiele fallen innovative Ideen wie die eines David Helfgott im Musik-Busineß auf. Besonders betroffen vom Kopier- und Klau-Wahn sind die Echtzeit-Strategiespiele, die seit Command & Conquer einen ungeahnten Boom erleben. Kaum ein Hersteller, der nicht mindestens ein

Spiel dieser Kategorie in petto hat. Neue Ideen sind dabei größtenteils Fehlanzeige, es wird höchstens noch mit besserer Grafik oder einem Einheiten-Overkill geprotzt. Abseits der großen Programmierzentren in den USA oder England hat sich aber ein kleines Team mit einer ebenso simplen wie genialen Idee das Ziel gesetzt, den „Großen" das Fürchten zu lehren. Der Name des Teams: Kidum Multimedia. Der Name des Spiels: Virus. Das Besondere: Virus ist ein Echtzeit-Strategiespiel mit 3D-Grafik, das in Ihrem Rechner spielt.

Panik auf der Festplatte

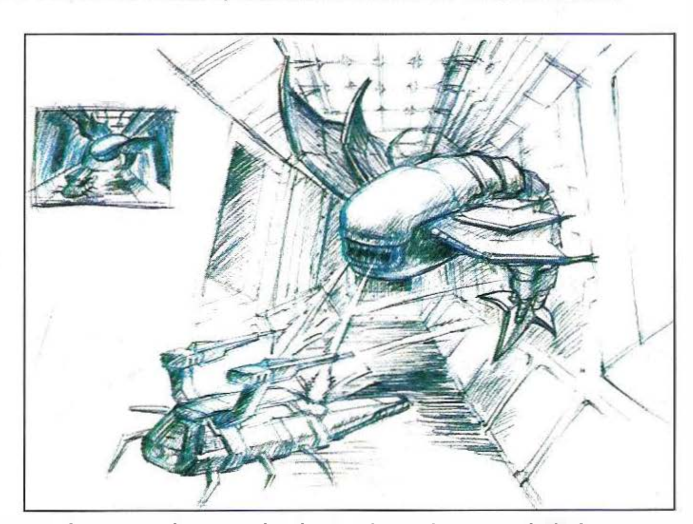
Bevor Sie jetzt völlig verwirrt sind: Ja, Virus sieht auf den ersten Blick aus wie Descent. Ja, Virus ist teilweise auch ein Ballerspiel. Aber nein, es hat nichts mit diversen indizierten Vertretern des 3D-Action-Genres zu tun. Virus ist ein Strategiespiel, in dem Sie auch mal selbst eine Einheit übernehmen und durch die 3D-Level steuern dürfen. Das macht Virus aber noch nicht zu einer Besonderheit. Das gewisse Etwas verleiht dem Spiel die Umgebung, in der es spielt. Kidum Multimedia hat gänzlich darauf verzichtet, sich ein Szenario zu konstruieren und etwa alte Diktatoren aus dem Grab zu zaubern oder wieder einmal das Ende der Welt zu prophezeien. Nein, in Virus ist es einfach ein Virus, der Ihren Rechner befällt. Von dort aus droht er, sich über über Netzwerke und Datennetze in der ganzen Welt zu verbreiten. Also müssen Sie ihn möglichst schnell bekämpfen. Damit das Szenario die richtige Würze erhält, spielt Virus wirklich in Ihrem Rechner. Die Levels sind aus Ihren Dateien aufgebaut, Soundeffekte stammen von Ihrer Festplatte, an den Wänden kleben von Ihnen gespeicherte Bilder und Ihre Textdateien.



Das Fenster rechts zeigt die Dateistruktur und dient als Übersicht, welche Dateien schon vom Virus befallen sind.

Individuelles Leveldesign

Bevor Sie jetzt zurückschrecken und sich denken: „Ich laß' doch keinen Virus auf meinen Rechner", können wir Sie beruhigen. Virus untersucht beim Start Ihre Festplatte, analysiert die Verzeichnisse und Daten und erstellt daraus ein virtuelles Abbild der Festplatte, in dem dann das Spiel beginnt. Es werden also keinesfalls Dateien manipuliert. Also können Sie beruhigt eintauchen in diese fremdartige Welt aus Bits & Bytes, die Ihnen aber bekannt vorkommen dürfte. Kennen Sie die Struktur Ihres PCs, wissen also, in welchem Verzeichnis das Lieblingsspiel parkt, wo die Bildersammlung aus dem Internet ruht oder Soundfiles auf das Abspielen warten, kennen Sie auch schon den Aufbau des Levels. Eine dem Windows Explorer nachempfundene Anzeige am rechten Bildrand dient somit als taktische Karte. Anders als bei Echtzeit-Strategiespielen wie

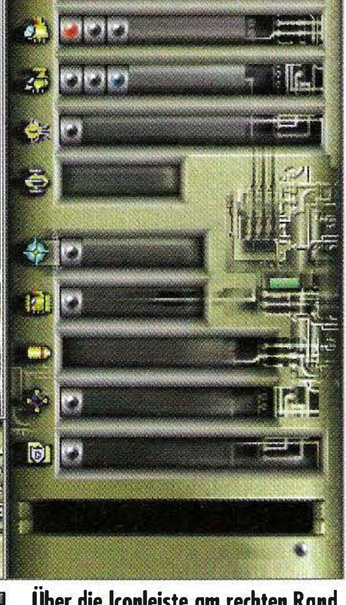


Mit Skizzen wie dieser wurden die einzelnen Fahrzeuge und Objekte entworfen, bevor sie mit 3D-Programmen gerendert wurden.



Virus-Chefprogrammiererin Marina Lochtarnik: „Virus ist einzigartig, denn der Inhalt Ihrer Festplatte bestimmt das Design der Levels!"





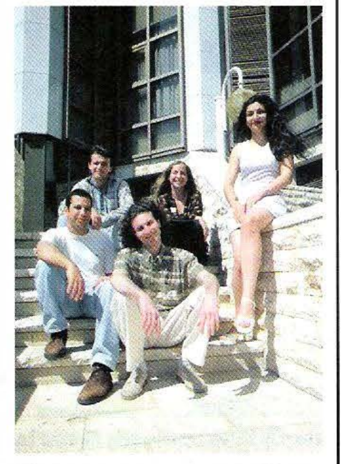
Über die Iconleiste am rechten Rand erteilen Sie Ihren Einheiten Befehle und können außerdem deren Status ablesen.



Virus spielt in Ihrem Computer und zeigt auch Grafiken, Sounds und Texte, die auf Ihrer Festplatte liegen.

Kidum Multimedia

Bislang sind die israelischen Entwickler im Spielebereich nicht in Erscheinung getreten. Die erst 1994 gegründete Firma entwickelte unter der Leitung von Rona Segev einige Lernspiele für Kinder, doch Virus ist ihr erstes Spiel, das in Deutschland von Konami vertrieben wird. Das 16köpfige Team hat bereits angekündigt, daß Virus nicht ihr letztes Projekt sein wird, und wird darüber hinaus einen Nachfolger entwerfen, der auch über Internet spielbar sein wird. Dann können Sie beispielsweise im Verzeichnis eines beliebigen FTP-Servers auf Virenjagd gehen.



Die Entwickler von Virus: Amos Karmi, Zarik Krasnov, Dimitry Brusilovsky, Rona Segev und Marina Lachtarnik (v.l.n.r.).

Command & Conquer oder Warcraft 2 müssen Sie also nicht mühsam herausfinden, wie der Level aufgebaut ist, wo also beispielsweise Hindernisse oder Ressourcen zu finden sind. Was Sie aber nicht kennen, ist die Vorgehensweise des Virus. Dieser bezieht genau wie Sie in einer Datei seine Ausgangsbasis und beginnt damit, Ihre Festplatte zu infizieren.

Überschaubare Einheiten

Starten Sie das Spiel, sehen Sie im 3D-Fenster Ihre Ausgangsbasis als großen Raum. Rechts daneben ist die besagte Explorer-Anzeige, die den Levelaufbau darstellt und die Wege vorgibt, die Sie zurücklegen können. Diese sind so aufgebaut, wie es der Baumstruktur Ihrer Festplatte entspricht. Betreten Sie beispielsweise das Windows-Verzeichnis, erreichen Sie von dort aus Verzeichnisse wie den System-Ordner oder das Media-Verzeichnis. Diese Ordner sind quasi Kreuzungen, die dann zu den ebenfalls als 3D-Räume aufgebauten Dateien führen. Befindet sich in Ihrem Media-Ordner eine MIDI- oder WAV-Datei, wird diese beim Betreten des Raums abgespielt – ohne Zeitverzögerung. Dadurch hat man schnell das Gefühl, wirklich durch seinen Rechner zu reisen. Allerdings haben Sie zum Bestaunen der Datenpracht Ihres PCs keine Zeit, denn der Virus ist den schönen Dingen des Lebens eher abgeneigt und befällt lieber mit Höchstgeschwindigkeit eine Datei nach der anderen. Also bauen Sie schnellstens an einer strategisch günstigen Stelle die sogenannte KB Installer Plant. KB steht für Kilobyte und deutet gleichzeitig auf die Ressource hin, die Sie in Virus benötigen. Um die unentbehrlichen Kilobytes zu ergattern, müssen Sie den KB Collector bauen und diesen zu Dateien schicken, die wertvolle Informationen in Form von Kilobytes enthalten. Der KB Collector sammelt diese und wandelt sie in Rohstoffe um, die Sie in weitere Fabriken und Fahrzeuge umsetzen. Als erstes bietet sich die Fahrzeugfabrik an, mit der Sie diverse Panzer für die Offensive bauen können. Außerdem stellen Sie dort den Converter her, der befallene Dateien wieder säubert. Weitere Gebäude sind der Defence Room, der, an strategisch wichtigen Stellen plaziert, eindringende Virus-Einheiten zermalmt oder mit Energiestrahlen beschießt. In der Repair Bay werden natürlich angeschlagene Einheiten repariert und in der Ammo Factory mit neuer Munition bestückt.

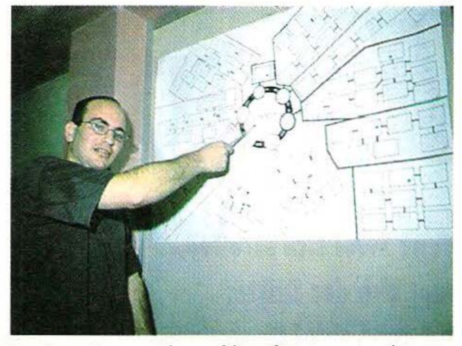
Es darf geballert werden

Wie weit der Virus fortgeschritten ist, erkennen Sie an den mit einem roten Kreuz markierten Dateien im Explorer-Fenster. Dorthin sollten Sie Ihre Kampf-

Granny

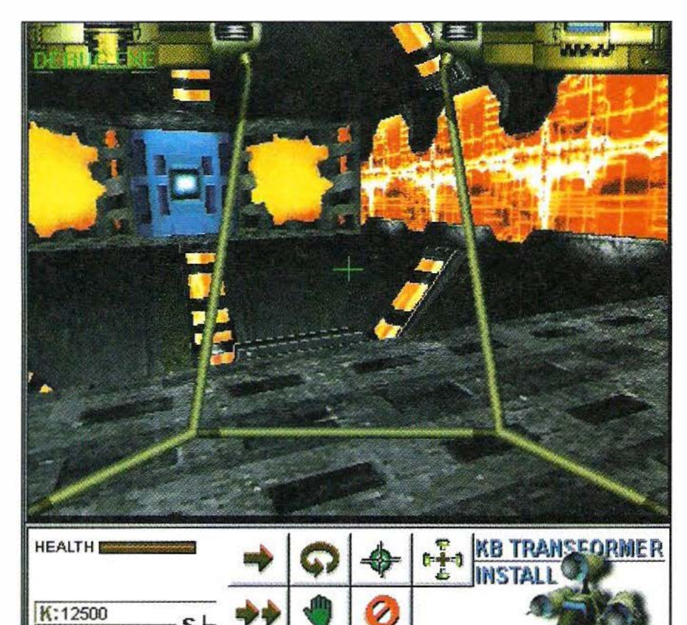
Adventures mit grimmigen Bikern, cleveren Archäologen oder mittelalterlichen Helden hatten wir ja schon. Warum nicht einmal etwas völlig anderes versuchen, dachten sich die Entwickler von Mokh-Shevet und kürten kurzerhand eine flippige Großmutter zur Heldin ihres Adventures Granny. Da das Programmierteam im Tel Aviver Vorort Herzeliya residiert, bot sich die Gelegenheit zu einem kurzen Besuch bei Mokh-Shevet natürlich an. Die fröhliche Truppe hatte bereits eine spielbare Version des abgefahrenen Abenteuerspiels mit Rendergrafik parat, die einige ungewöhnliche Ansätze aufweist. Designer Benny Cohen faßt die Grundidee kurz zusammen: „Ein böser Hase klaut der Großmutter das Kochbuch. Der Spieler muß es finden und nebenbei die Welt wieder in Ordnung bringen. Dabei haben wir alles anders gemacht, als man es sonst gewohnt ist." Im Klartext heißt das, daß Granny zwar ein Adventure mit Maus-Bedienung ist, der Spieler aber oft das Gegenteil von dem tun muß, was er in anderen Spielen machen würde. Ein Beispiel: Die „Granny" genannte Oma sitzt in einem Aufzug fest. Normalerweise würde man versuchen, den Lift wieder flott zu machen, um ins nächste Stockwerk zu gelangen. Nicht so in Granny. Hier muß die Heldin einen unmotiviert ins Bild ragenden Fuß kitzeln, der sie in den Allerwertesten tritt, worauf die Oma durch die Kabine saust. Als sie gegen die Wand poltert, dreht sich der Lift um 90 Grad, und sie kann somit die Schiebetüre öffnen. Dann wartet ein waagrecht verlaufender Gang mit neuen Hindernissen auf sie. Ebenso ungewöhnlich sind einige der Mausfunktionen, denn der Cursor verwandelt sich nicht nur in gängige Symbole wie Benutzen oder Sprechen, sondern auch in ein Zieh-Icon. Manche Gegenstände bringen nämlich nur den gewünschten Effekt, wenn sie lange genug gezogen werden. Ähnlich gewöhnungsbedürftig sind Räume, die auf dem Kopf stehen. Dann läuft Granny tatsächlich an der Decke entlang, was dem Spieler eine gehörige Portion Umdenken abverlangt. Die Designer sind sich aber der Gefahr bewußt, daß viele Adventurefreunde mit den seltsamen Rätseln ihre Probleme haben könnten, und sind derzeit dabei, den Schwierigkeitsgrad entsprechend zu senken. Beispielsweise geben viele der rund 4.000 gesprochenen Sätze Hilfestellungen, die zur richtigen Lösung führen sollen.

Im Render-Adventure Granny spielt eine flippige Oma die Hauptrolle.



Designer Benny Cohen erklärt die Zusammenhänge der über 100 Schauplätze von Granny.

einheiten schicken, um die Verteidungungsanlagen des Virus' auszuschalten, bevor der Bereich mit dem Converter wieder gesäubert wird. Der Converter ist nämlich unbewaffnet und sollte deshalb nie alleine auf die Reise geschickt werden, wenn Sie ihn nicht verlieren wollen. Sie dürfen entweder über einen eigenen Strategiebildschirm gewünschte Einheiten markieren und sie dann selbständig auf die Reise schicken, oder Sie setzen sich selbst hinter das Steuer beispielsweise einer Kampfeinheit und fahren durch die Verzeichnisstruktur. Das kostet zwar Zeit, in der Sie sich nicht auf das taktische Geschehen konzentrieren können, aber es erhöht die Kampfkraft Ihrer Einheit, was spielentscheidend sein kann. Die Steuerung ist mit der Tastatur problemlos und eingängig, so daß Sie sich voll auf das Ausschalten der Gegner konzentrieren können. Sie dürfen außerdem jederzeit in jede beliebige Einheit wechseln und so schnell in einen fast verlorenen Kampf eingreifen. Sie müssen auch entscheiden, ob Sie den KB Collector selbständig auf Reisen schicken wollen oder ihn lieber persönlich steuern; Probleme mit der Intelligenz hat dieses Gefährt im Gegensatz zu den C&C-Sammlern aber nicht. Es kann sich allerdings auch nicht gegen Angriffe verteidigen.



Je nach Dateityp wie exe- oder txt-File sieht die Levelgrafik unterschiedlich aus.

Die Maus spinnt

Die Auswirkungen des Virus´ sind vielfältig. Ist eine Sounddatei befallen, ist das zwar ärgerlich, aber nicht unbedingt tragisch. Schnappt der Virus Ihnen aber wertvolle Kilobytes weg, kann es schnell zu Versorgungsengpässen kommen, denn jede Einheit kostet Datenmaterial. Greift der Gegner erst einmal Treiber für Maus, Keyboard oder Grafikkarte an, wird es enorm brenzlig. Dann müssen Sie damit rechnen, daß der Rechner plötzlich nicht mehr Ihren Kommandos gehorcht, und hoffen, daß Ihre Einheiten den Schaden schnell genug selbst beseitigen. Wie der Virus vorgeht, ist in jedem Spiel unterschiedlich. Manchmal versucht er, Ihnen durch das Infizieren wichtiger Dateien den Saft abzudrehen, oder er greift an und versucht, bis zu Ihrer Basis vorzudringen. Möglicherweise massiert er auch seine Kräfte und wartet, bis Sie den ersten Schritt tun. Damit auch längeres Spielen nicht langweilig wird, gibt es immer wieder neue Missionsziele wie das Verteidigen eines bestimmten Datenbereichs oder die Zerstörung des Virus´. Geplant ist außerdem ein Netzwerk-Modus für zwei Spieler, in dem einer den Virus übernimmt und der andere die Festplatte verteidigen muß. Bis September soll Virus in den Regalen stehen – außer, den Programmierern kommt ein Verwandter ihres Projekts dazwischen.

Florian Stangl ■

DID F22 Air Dominance Fighter

Lufthoheit

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte: Während sich Interactive Magic mit Novalogic um mögliche Exklusiv-Deals mit Lockheed für neue Simulationen der F-22 zankte, bastelten DID derweil unbeeindruckt an ihrem vielversprechenden Nachfolger zu EF2000. PC Games war vor Ort, um alles Wissenswerte für Sie aufzudecken.

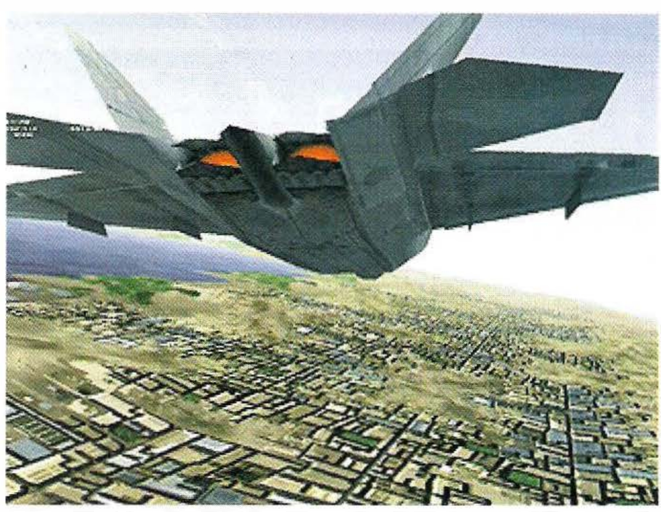
Martin Kenwright ist kein alltäglicher Typ. Der Geschäftsführer von DID steckt zwar bis über beide Ohren in Arbeit, hängt aber so am neuen Projekt seiner Programmierer, daß er den eigentlichen Pressesprecher bei unserem Besuch kurzerhand in die Ecke stellte und selbst einen ganzen Tag alles Interessante zu DID F22 Air Dominance Fighter (ADF) ausplauderte. Über den nötigen Background verfügt er zweifellos, schließlich war er selbst als Designer an Simulationen wie Falcon beteiligt und ist auch heute noch begeisterter PC-Pilot. Wenn er nicht gerade mit seinem Ferrari Rennen fährt, testet er die Künstliche Intelligenz von ADF. „Wir haben viel Arbeit investiert, um das Spiel im Vergleich zu EF2000 noch lebendiger zu machen", erzählt er. Dazu haben die Designer den sogannten „Ground Warfare Technology Demonstrator" entwickelt, der eigentlich für eine actionlastige Panzersimulation (siehe Kasten „Tank") gedacht war. Das System funktionierte jedoch so gut, daß DID es flugs in ADF einbauten, um neben dem Luftkrieg auch Schlachten mit Infanterie und Artillerie realistisch ablaufen zu lassen. Das Szenario ist diesmal rund 4,5 Millionen Quadratkilometer groß und rund ums Rote Meer angesiedelt. Acht Länder mit all ihren topografischen Besonderheiten und Armeen werden exakt simuliert, so daß Sie sich auf zerklüftete Bergregionen, schmale Schluchten und große Städte freuen dürfen. Dazu kommt natürlich die ganze Palette an Kriegsgerät, das im Nahen Osten stationiert ist und neben allerlei Waffen aus der ehemaligen Sowjetunion auch westliche Flugzeuge und Einheiten enthält.

Einsteigerfreundlich

So groß und komplex ADF auf den ersten Blick wirkt, so simpel läßt es sich im Prinzip auch für Einsteiger bedienen. Wer will, fliegt einfach die Trainingsmissionen, die detailliert den Piloten mit der Handhabung der F-22 vertraut machen. Erfreulicherweise hat auch die US Air Force gemerkt, daß es nur Vorteile bringt, wenn ihre Kampfflugzeuge einfach zu steuern sind, damit die Piloten mehr Zeit und Konzentration für den Kampf haben. Das kommt Ihnen auch im Spiel zugute, da die F-22 wesentlich gutmütiger zu fliegen ist als andere Jets.



Die Grafikengine simuliert sogar den Jetstream in Echtzeit, außerdem wird die vektorierbare Schubkontrolle der F-22 exakt nachgebildet.



ADF macht auch unter VGA einen sehr guten Eindruck, was PC-Besitzern ohne 3D-Karte und mit kleineren Pentiums zugute kommt.

Wer sich ein wenig einarbeitet, merkt aber schnell, daß diese Maschine noch viel mehr kann. Ihre Wendigkeit und die Fähigkeit, die Nase um 60° nach oben zu ziehen und dabei immer noch waagrecht zu fliegen, machen sie zu etwas Besonderem. Da DID die vektorierbaren Triebwerke akkurat simuliert, ist dieses Manöver natürlich auch in ADF möglich. Neben den Traningsmissionen gibt es eine Reihe von Einsätzen, in denen der Spieler mit seiner Maschine direkt ins Herz des Geschehens katapultiert wird und dort gegen erstaunlich intelligente Gegner antreten muß. Die Vorurteile gegenüber Jet-Simulationen, man würde den Gegner nur auf dem Radarschirm sehen, können Sie bei ADF getrost vergessen. Da die Künstliche Intelligenz derart ausgefeilt ist, kennen Ihre Gegner alle Tricks, anfliegende Raketen abzuschütteln. Sie müssen also versuchen, möglichst nahe heranzukommen oder sogar mit der Bordkanone anzugreifen.

Sie übernehmen das Kommando

Bis hierhin ist ADF eine Flugsimulation, die auch für Einsteiger Spannung verspricht, Profis aber eher unterfordert. Deswegen haben DID einen unglaublich komplexen Missionsplaner entwickelt, der dem Piloten alle Freiheiten erlaubt, die er für eine realistische Simulation benötigt. Sie erhalten zu Beginn einer Mission wie gewohnt Ihren Auftrag, der Rest bleibt aber Ihnen überlassen. Sie können mit verschiedenen Flugzeugen und Satelliten die Lage des Ziels bis ins Detail ausspionieren und dann entsprechend Ihre Staffel und deren Bewaffnung zusammenstellen. Das alles geschieht bequem mit der Maus und wird grafisch ansprechend dargestellt. Schon hier müssen Sie vorausdenken, denn jede Waffe wirkt sich dank ihres Gewichts anders auf das Flugverhalten Ihrer Maschine aus, wobei Sie je nach Ziel natürlich eine bestimmte Sprengkraft benötigen. Auf einer detaillierten, zoombaren Landkarte des Missionsplaners können Sie auf verschiedene Arten anzeigen lassen, wo feindliche Horchposten und Luftabwehrstellungen plaziert sind, und entsprechend Ihre Route planen. Farben von Rot bis Grün zeigen dabei an, wie gefährlich die Gegend für Sie ist. Zusätzlich hilft ein weiteres Fenster mit näheren Informationen. Nachdem Sie die geplante Strecke mit der

DID goes Football

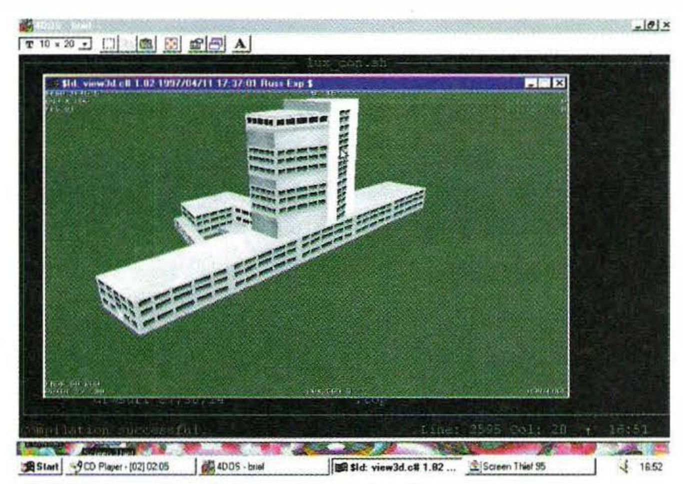
Eigentlich noch streng geheim: DID entwickelt gerade die ersten Studien zu einer Fußball-Simulation. Wie Martin Kenwright erklärte, läßt sich die Engine des Ground Warfare Technology Demonstrator auch für ein Fußballspiel nutzen. Möglicherweise soll bereits im Herbst eine erste Grafikdemo fertig sein. Wir halten Sie natürlich auf dem laufenden.



Einsatz erfolgreich: Das Ziel wurde gemäß den Vorgaben zerstört. Die Texturen werden mit den unterstützen 3D-Karten noch gefiltert.



Die Bodenschlachten laufen dank des Ground Warfare Technology Demonstrator selbstständig ab, lassen sich aber nicht direkt beeinflussen.



Die Objekte werden mit diesem Editor entworfen...



... und so sieht das Gebäude aus, wenn es ins Spiel eingebaut wurde.

Maus durch Wegpunkte markiert haben, berechnet der Computer ein Profil, dem Sie beispielsweise entnehmen können, an welcher Stelle Sie tiefer fliegen müssen oder wo Sie besser einen Umweg einplanen. Auch dieses Profil läßt sich bequem mit der Maus manipulieren, und jede Änderung wird automatisch in einen neuen Flugplan umgesetzt. Dieser Plan gilt dann nicht nur für Sie, sondern auch für alle Ihre computergesteuerten Flügelmänner oder andere Staffeln.

Unterstützung für 3D-Karten

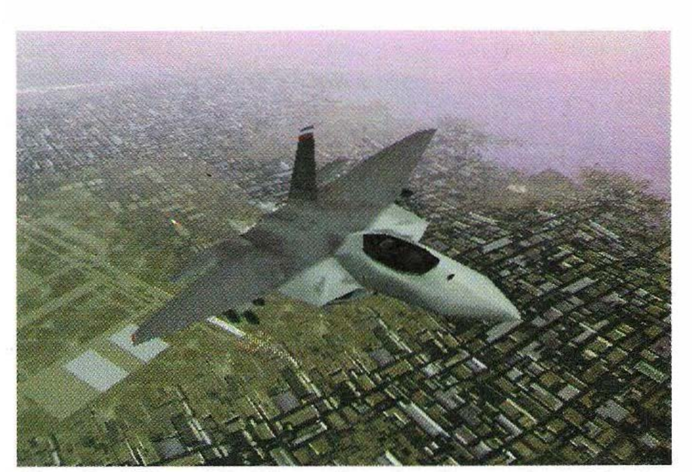
Anhand des Missionsplaners lassen sich auch koordinierte Angriffe mit mehreren Gruppen vorbereiten. Sie können jedem Flugzeug nicht nur eine eigene Aufgabe zuweisen, sondern auch anhand des Profils berechnen lassen, an welcher Stelle sich eine Maschine zu einer bestimmten Zeit befindet. Damit alle Flugzeuge zur selben Zeit am Ziel eintreffen, ändern Sie einfach die betreffende Route mit der Maus. Komplexer, aber auch einfacher geht es eigentlich nicht mehr. Sind die Maschinen in der Luft, fällt erneut auf, wieviel Mühe sich DID mit ihrem Spiel geben. Dank der Unterstützung von 3D-Grafikkarten düsen Sie ab einem P100 in SVGA völlig flüssig über weich texturierte Hügel und bestaunen die transparenten Abgasfahnen der Panzer am Boden oder den realistisch wirkenden Jet-Stream Ihres Flügelmanns. DID haben sich einen kleinen Scherz erlaubt, um uns die Leistungsfähigkeit ihrer Grafikengine zu demonstrieren. Sie setzten ein riesiges UFO mitsamt rund 20 kleineren UFOs über die Wüste und ließen dann 32 F-22 gleichzeitig angreifen – wer Independance Day gesehen hat, wird diese Szene kennen. Möglicherweise wird dieser Gag auch in der Verkaufsversion als Bonus enthalten sein, auf jeden Fall aber können Sie davon ausgehen, daß auch bei großen Luftschlachten dem Rechner nicht die Luft ausgeht. Ohne 3D-Beschleuniger entspricht die Grafik der von EF2000, ist aber einen Tick schneller. Neben der Optik fällt die gelungene Sprachausgabe auf: Über 10.000 Wörter werden verwendet, jeder Pilot besitzt eine eigene Stimme. Die Musik stellt sich sogar auf die jeweilige Situation ein und untermalt Luftkämpfe mit dramatischen Ouvertüren. Im eigentlichen Spiel bemerkt man schnell die eindrucksvolle

Lizenzen



„Der Raptor sieht doch aus wie ein Truthahn", meint Martin Kenright.

Eine Szene wie aus dem Kindergarten: Novalogic verkündete kürzlich, daß sie sich die Exklusiv-Lizenz für die F-22 Raptor von Lockheed sichern wollten. Die Empörung der anderen Firmen war groß, vor allem „Wild" Bill Stealey von Interactive Magic ließ lautstark verlauten, daß er diese Idee gar nicht toll finde. Zuletzt schalteten sich auch noch Apogee ein, die den Namen Raptor wegen des 1994 veröffenlichten Ballerspiels für sich reklamierten. Dann ging der Streit los, ob denn Lockheed überhaupt Lizenzen vergeben könne, da die Flugzeuge ja an die US Air Force verkauft würden und daher Eigentum des Steuerzahlers seien. Also müßten auch die entsprechenden Informationen für alle, auch die Hersteller von Simulationen, verfügbar sein – soweit sie nicht geheim sind. Mittlerweile ist der Streit aber geklärt: Lockheed erklärten, sie wollten keine Exklusiv-Deals mit irgendeinem Hersteller abschließen, Novologic grummelte zwar, nennt seine Simulation aber weiterhin F-22 Roptor, und Interoctive Magic mußten den Nomen ihrer Simulation in iF-22 ändern, da sie nicht den Namen von Apogee kaufen wollten. DID sahen die Aktion eher locker. „Wir wollten nie diese Lizenz haben. Mal ehrlich, der Raptor im Logo sieht doch aus wie ein Truthahn", erklärt DID-Geschäftsführer Martin Kenwright lachend.



Alle großen Städte und Flughäfen rund ums Rote Meer werden exakt nachgebildet, aber nur teilweise aus 3D-Objekten aufgebaut.

Tank

Der neueste Streich von DID wird Tank heißen und ist eine actionlastige Panzersimulation, die dank 3D-Karten-Unterstützung brillante Effekte zeigt und leicht zu beherrschen sein soll. Auch hier verwenden DID wieder ihre Engine für die Künstliche Intelligenz aus ADF, die das Geschehen und die Reaktionen der computergesteuerten Einheiten lebendiger als in vergleichbaren Spielen machen soll. Die einzelnen Fahrzeuge werden enorm realistisch dargestellt, bei Bodenwellen wird sogar jedes einzelne Rad entsprechend angehoben. Über eine Link-Funktion, um ADF sowie Tank miteinander zu koppeln, wird gerade nachgedacht. Tank wird voraussichtlich noch vor Weihnachten erscheinen.



Kein Bild aus dem Intro, sondern Spielgrafik: ADF sieht dank 3D-Karten-Unterstützung enorm eindrucksvoll aus und läuft ab einem Pentium 100 flüssig. Für 3DFX- und Rendition-Chips gibt es speziell angepaßte Versionen.

Künstliche Intelligenz: Wenn Sie sich einfach zurücklehnen und sich die Entwicklung einer Schlacht ansehen, werden Sie bemerken, daß diese nachvollziehbar und selbstständig weiterläuft. Schießen Sie auch nur eine gegnerische Maschine ab, kann sich schnell einiges ändern.

Zehn Kampagnen für Profis

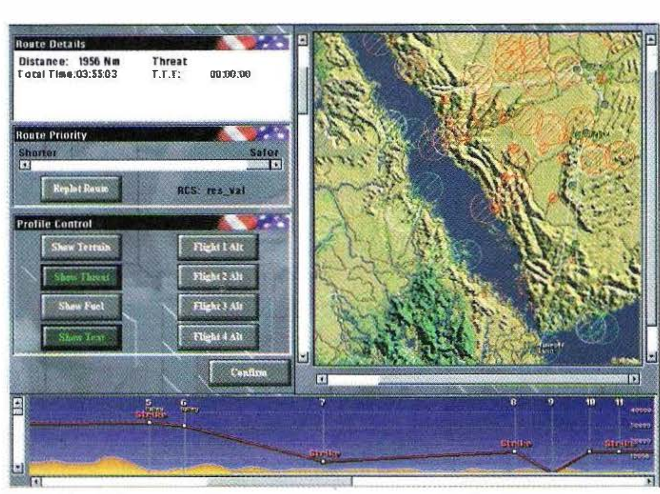
Davon leben vor allem die zehn speziellen Szenarien, die vom kleinen Grenzkonflikt bis zum ausgewachsenen Krieg mit den acht Staaten rund ums Rote Meer sowie den Supermächten eskalieren können. Hier sollten Sie gut überlegen, wo Sie eingreifen. Möglich wird dies durch den sogenannten AWACS-Modus, der Sie in die Zentrale einer dieser fliegenden Aufklärungseinheiten versetzt. Von hier aus können Sie jeder Maschine Anweisungen geben, schnell die Taktik ändern oder auch selbst eine der F-22 entern und persönlich eingreifen. Anders als in EF2000 kommt hier den Bodentruppen eine große Bedeutung zu. Diese können Sie zwar nicht kommandieren, aber Sie müssen stets damit rechnen, daß feindliche Truppen vom Boden aus Ihre Stützpunkte angreifen. Um Einsteiger nicht abzuschrecken, wird DID das Produkt in zwei Spiele aufteilen. Zuerst erscheint DID F22 Air Dominance Fighter, das alle aufgezählten Features sowie einen Netzwerkmodus für voraussichtlich acht Spieler enthält. Kurz darauf soll als preiswertes Upgrade DID F22 Total War erscheinen, das die zehn komplexen Kampagnen und erweiterte Möglichkeiten zur Missionsplanung enthält. Dann können Sie auch die Missionen von ADF nach eigenen Vorstellungen ändern und zusätzlich ADF über das Internet gegen menschliche Kontrahenten spielen.

Florian Stangl ■





Mit Spionageflugzeugen und Satelliten wird die Lage feindlicher Stützpunkte ermittelt, damit Sie den Einsatz genau planen können.



Hier sehen Sie den Missionsplaner, der die Flugroute als Höhenprofil zeigt. Änderungen werden bequem mit der Maus erledigt.

COMING UP!

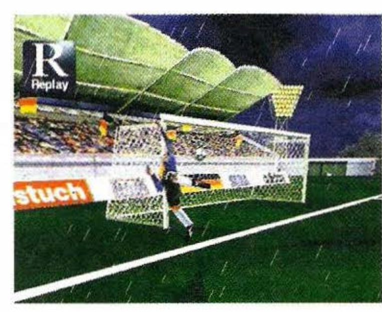
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



In diesem Jahr gastiert die E3 im heißen Süden der Vereinigten Staaten. Wir machten uns Mitte Juni auf den Weg nach Atlanta, um dort die neuesten Entwicklungen und Trends für Sie aufzuschnappen. Was die größte Spielemesse der Welt zu bieten hatte, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

WORLDWIDE SOCCER

Die Luft an der Spitze wird dünner: Sega will mit Worldwide Soccer endlich die Tabellenspitze übernehmen, FIFA Soccer 97 und UEFA Champions League 1996/97 möchten das natürlich verhindern. Wie sich der japanische Newcomer gegen die hochkarätige Konkurrenz schlägt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



STARCRAFT



Unser 16-seitiges Special widmen wir im nächsten Monat StarCraft. Wie wird sich StarCraft von WarCraft unterscheiden? Wie schlägt es sich im Vergleich zu anderen Konkurrenzprodukten. Petra Maueröder war für Sie vor Ort, um diese Fragen zu beantworten.

INTERPLAY

David Perry plant ein neues Großprojekt. Das läßt sich zumindest kursierenden Gerüchten entnehmen. Grund genug, um Interplay und Shiny Entertainment einen Besuch abzustatten.





TIPS & TRICKS

Nächsten Monat widmen wir uns noch einmal Comanche 3 und geben Tips für eine erfolgreiche Pilotenlaufbahn. Außerdem arbeiten wir momentan an Komplettlösungen zu Star Trek: Generations und MDK. Der letzte Teil von Interstate '76 wird natürlich auch geliefert.

Die PC Games Ausgabe 9/97 erscheint am 6. August 1997

Index

Die mit einem Stern gekennzeichneten Demos und Updates befinden sich nicht auf den CD-ROMs der PC Games Plus.